Grátis! Mini-Pôster com a garota do mês

SUPER GAMEPOWER

4 DETONADOS!

- ✓ Winning Eleven 10!
- ✓ Hitman: Blood Money
- ✓ Super Dragon Ball Z
- ✓ The Da Vinci Code

Em Pré-Estréia, o Novo Cavaleiros do Zodíaco. Confira!

EDITORA OPTION
Nº 132
R$ 6,90
POOL editora
ISSN 0104-611X

1481 DICAS!!!

Kaos
o mais novo MMORPG da GUNSoft.

Lançamentos:
Yakuza, Okami e The Fast and the Furious
Cars
Lego Star Wars II
NBA 2K7

E Mais...

+ PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

Diversão ao seu alcance

GameCube
toda a turma da Nintendo em sua casa

Xbox
consulte nossas promoções

Playstation 2
adquira este campeão de vendas

PSP
ponha a mão no seu

* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou carnê através da financiadora Losango

Losango
Muito mais que crédito.

aceitamos os cartões: REDE SHOP, MasterCard, VISA Electron, VISA, Diners Club International, Maestro

todas mercadorias podem ser parceladas em até 3x sem juros no cartão

é na

SS GAMES

os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso

Nintendo DS
compre já o seu

GameBoy Advance SP
Grande variedade de cores

Faça seu financiamento sem sair de casa!

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes*

www.ssgames.com.br

Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento
tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802
3328 6803 / 3228 7679 / 3313 8449

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

NaçãoDesign.com.br

Sumário

XBOX 360

Tony Hawk's Project 8 15
Star Treck: Legacy 16
Street Fighter 2: Hyper Fighting 16
Just Cause 18
Lego Star Wars II: The Original Trilogy ...24
NBA 2K7 27

PC

Star Treck: Legacy 16
Naruto: Clash of Ninja 2 16
Just Cause 18
Battlefield 2142 18
Cars 24
Lego Star Wars II: The Original Trilogy .24

WII

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 18

PLAYSTATION 2

Saint Seiya: The Hides 14
Final Fantasy XII 15
Tony Hawk's Project 8 15
God Hand 15
Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade unit profile - The Heavy Weapons Team 18
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 18
Just Cause 18
Yakuza 23
Cars 24
Lego Star Wars II: The Original Trilogy ...24
The Fast and The Furious 26
Okami 27
NBA 2K7 27

XBOX

Tony Hawk's Project 8 15
Just Cause 18
Cars 24
Lego Star Wars II: The Original Trilogy ...24
NBA 2K7 27

PLAYSTATION 3

Tony Hawk's Project 8 15
Final Fantasy XIII 16
NBA 2K7 27

DETONADOS

Winning Eleven 10 30
Super Dragon Ball Z 36
Hitman: Blood Money 44
The Da Vince Code 55

FLASHBACK

Winning Eleven 72

NINTENDO DS

Cars 24
Lego Star Wars II: The Original Trilogy ...24
Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team 26

GAME BOY ADVANCE

Lego Star Wars II: The Original Trilogy ...24

PSP

Tony Hawk's Project 8 15
Cars 24
Lego Star Wars II: The Original Trilogy ...24

GAME CUBE

Cars 24
Lego Star Wars II: The Original Trilogy ...24

DICAS

PlayStation 2
Battle Stadium D. O. N. 28
Super Dragon Ball Z 28
X-Men: The Official Game 28
Street Fighter Alpha Anthology 28
FIFA Street 2 29

GameCube
Battle Stadium D. O. N. 28
X-Men: The Official Game 29

Nintendo DS
X-Men: The Official Game 29
Trace Memory 29

XBox
FIFA Street 2 29

XBox 360
X-Men: The Official Game 29

Carta do Chefe

Fala galera! Que mês hein, todo dia horário político nas telinhas de todo Brasil, que coisa cansativa não é... tantas promessas, quem vai cumprir? Mesmo assim, para os que votam, é importante escolher bem nossos candidatos. É assim que a gente participa, não desperdissem seu voto, escolham e façam a diferença. Se cada um escolher um candidato confiante de que as coisas podem melhorar, elas realmente podem! Por isso não sejam omissos, participem, acreditem que temos um país lindo e que podemos fazer a nossa parte neste bolo todo. Somos parte de um exército de formiguinhas, e se cada um fizer um pouquinho, quem sabe juntos não conseguimos um belo "TODO". Nós da SGP acreditamos que a união faz a força. É assim que fazemos a nossa revista, da união de todos. E agora falando na nossa edição, este mês está de arrasar, com 4 super Detonados. Começando pelo tão esperado Winning Eleven 10, sensacional jogo que ainda é imbatível para os fãs do futebol. É uma pena que ainda só exista Winning Eleven para PlayStation, os outros consoles ainda ficam só na vontade... Depois, Super Dragon Ball Z, jogo que fazia a alegria do pessoal do fliperama, é agora adaptado para o PS2; Hitman: Boold Money, um assassino genéticamente alterado está de volta no quarto jogo da série para PS2, PC, XBox e XBox 360; e O Código Da Vinci, mais um embalo dos livros e das telas de cinema, com muitos enigmas e quebra-cabeças, para PS2, PC, GameCube e XBox, simplesmente demais! Além de outros jogos que fazem esta edição ferver. Curtam a revista e até o próximo mês!

Chefe

SS GAMES

Só aqui na SSGames você encontra preço bom e variedades em jogos e consoles

Enviamos Sedex para todo o Brasil

Tudo para o seu Video Game

Financiamos a sua venda em até 12* vezes no cheque ou carnê

* cadastro sujeito a aprovação

Loja: Viaduto Santa Efigênia, 70

Tels.: 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803 a 50m do metro São Bento

www.ssgames.com.br **ssgames@ssgames.com.br**

10 RANKING DOS MELHORES

Segundo os críticos da SuperGamePower

1

WINNING ELEVEN 10

Muitíssimo esperado, o décimo jogo da famosíssima série de Winning Eleven está arrasando. As mudanças são marcantes, como por exemplo a agilidade dos jogadores e a facilidade de se fazer gols sem perder sua marcante característica estratégica.

2

HITMAN: BLOOD MONEY

O assassino geneticamente alterado Agente 47 está de volta no quarto jogo da série Hitman. Desta vez, ele enfrentará inimigos de uma agência rival, incluindo um agente que tenta acabar com a competição de agentes.

3

YAKUZA

Yakuza, este nome já diz tudo... sem dúvidas você vai entrar de cabeça no submundo do crime e da máfia japonesa, tocando em alguns pontos excenciais como a honra, muita violência, vingança, traição, ambição.

4

THE DA VINCI CODE

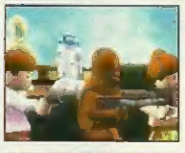
Baseado no grande sucesso de Dan Brown, livro de mesmo nome, O Código Da Vinci, vem agora emplacando nos videogames da galera. O jogo conseguiu manter as grandes partes de investigação e excelência em decifrar códigos.

5

OKAMI

Okami, sem exageros promete ser um dos títulos mais importantes desta nova geração. Um jogo de ação, exploração e combates sem muitos segredos o que realmente deixa o game especial é a inspiração na mitologia e tradicionais artes japonesas.

6



LEGO STAR WARS: THE ORIGINAL TRILOGY

Lego Star Wars II é um jogo de ação e exploração onde o jogador poderá explorar as habilidades específicas de seus personagens.

7

CARS

As aventuras de Relâmpago McQueen acabam de chegar também às telas do computador e dos consoles.

8

RESIDENT EVIL 4

Depois de aparecer no GameCube no começo do ano, um dos melhores games do ano mostra serviço no console da Sony, com extras que faz valer a pena jogar de novo.

9

BLACK

Adrenalina pura! É a definição para Black, um jogo de tiro em primeira pessoa com o máximo de ação e destruição. Um dos melhores gráficos já vistos e um som digno de home theater. Deveria ser obrigatório experimentar!

10

PRINCE OF PERSIA: THE TWO TRHONES

Prince of Persia nasceu no PC em 1989. Modernizado o personagem e a história do príncipe guerreiro virou uma trilogia, que termina com The Two Thrones.

SGP na Rede

Terceira edição do viciante Collapse

O portal Atrativa (www.atrativa.com.br) –maior canal de jogos casuais da América Latina, está lançando o Super Collapse III. Ainda mais empolgante, a terceira versão deste jogo de concentração faz com que o usuário permaneça cada vez mais atento aos blocos coloridos que surgem na tela aleatoriamente. O desafio é destruir os grupos de blocos da mesma cor sem deixar que a tela fique cheia.

No Super Collapse III o jogador pode se divertir de dois modos. No modo Quest, cada nível apresenta um desafio inédito. Já na área Quick Play, há sete possibilidades de detonar os blocos. Quanto mais blocos da mesma cor o jogador destruir, mais bônus conquistará. Esses bônus se transformam em moedas no final de cada fase. Com essas moedas os jogadores podem fazer comprar no shopping e também tentar a sorte no cassino, outra novidade da terceira versão do Collapse. No Super Collapse III, a disputa vai além de destruir os blocos. Há também várias fases onde o jogador terá que ter muita estratégia para ir adiante. São telas onde surgem vários blocos coloridos formando os mais diferentes desenhos. Ganhará mais bônus o jogador que eliminar os blocos em menos cliques. Passando por essas etapas, o jogador conquista uma chave que o levará para outro espaço do mapa.

O Super Collapse III está disponível www.atrativa.com.br e quem quiser conhecer tem 60 minutos para livres para teste. Depois, mediante o pagamento de R$ 24,90, o acesso é por tempo ilimitado.

Requisitos mínimos do sistema: Windows 98/ME/2000/XP, processador 500Mhz ou superior, 128MB RAM, placa de vídeo 3D e som.

Classificados

Vendo um GameBoy Advance SP e sete jogos (Crash Nitro Kart, Mario Kart, BayBlade G Revolution, Pokémon Golg, Pokémon Leaf Green The Legend of Zelda a Link to the Past e Need for Speed Underground) mais recarregador original Nintendo.
Tudo por apenas R$ 530,00.
Tratar com Lucas
(0xx31) 9226.9802.

Vendo 1 Dreamcast com 23 CDs alternativos e 2 Originais, com 2 controles e VMU na caixa com 1 ano de uso, por R$ 300,00. Vendo também 1 Nintendo 64 com 1 controle, um cartucho de memória, um cartucho de expansão de memória - Perfect Dark imperdível por apenas R$ 150,00.
Tratar com Alexandre
Tel. (0xx21) 3875-6719
Celular (0xx21) 9415-0261

Vendo um GameCube com 1 controle, Memory Card e 2 jogos (Fifa 2002 e O Senhor dos Anéis o retorno do Rei) por R$ 600,00.
Tratar com Rafael
Tel.: (0xx11) 6147-5383

Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

SGP Responde

Olá galera, gostaria de saber tem umas dicas para **Onimusha 2** do **PlayStation 2**?

Carlos Alberto
São Paulo - SP

MK: *Tem algumas.*

Modo Easy
Comece o jogo e morra três vezes. Se o código funcionar corretamente, uma mensagem aparecerá dizendo que o modo Easy (fácil) estará disponível. OBs. No modo Easy, você não conseguirá chegar ao Rank "Onimusha".

Modo Hard
Acabe o jogo no modo normal para abrir o modo Hard (difícil).

Prêmios de final
Termine o jogo para abrir a opção Scenario Route e os mini-games Man In Black Suit, Oni Organization e Puzzle Illusion Dream Dimension.

Modo Super Equipado
Termine o jogo no modo Hard e inicie um novo jogo para começar com a espada Blazing Fire, 20.000 de dinheiro, 30 Intense Medicines, 10 Wood, todas as armaduras nível 3, munição infinita e habilidades sempre no máximo.

Modo Issen
Complete o mini-game Oni Organization para abrir o modo Issen. Agora, você precisa acertar com um ataque One Flash para acertar os oponentes.

Roupa de Couro
Termine o jogo com o rank "Onimusha"

Puzzle Illusion Dream Dimension
Termine o jogo com todas as Paintings Of Beauties para ter acesso à Puzzle Illusion Dream Dimension.

Roupa alternativa para Oyuu
Consiga "100% cenário completo".

Oi pessoal da minha revista favorita, como andam as coisas? Eu preciso de umas dicas para um jogaço, Arc The Lad Collection do PlayStation.

Alberto Dias
São Paulo - SP

MK: *Vamos lá.*

Magia Laser
Depois de utilizar a magia de pedra (Rock) nos inimigos, a magia laser ficará disponível para atacar todos os inimigos sob o efeito da magia de pedra.

Ataque de mais de 1100 HP
Usando Chongara, chame os monstros Raigin e Fuugin. em seguida, posicione-os um em cima do outro abaixo do inimigo. Dessa maneira, uma magia especial estará disponível, que causa mais de 1100 HP de dano.

Insista nas conversas
Se você insistir bastante, falando repetidas (e muitas) vezes com a mesma pessoa, algumas vezes poderá ganhar itens muito úteis. Em Needle, por exemplo, o anuunciante vai se encher de tanta conversa e te dará um livro que o tornará imune a todas as estátuas venenosas.

Fala pessoal!!!! Depois de tantas cartas que mando, espero que esta saia na revista. Gostaria de saber se tem alguma dica para o **MegaMan X6**, para **PlayStation**.

Marcos Henrique
Uberlândia - MG

LM: *Pois é, esta carta saiu!*

Jogue com Zero
Encontre Zero com os teletransportes e lute com ele. Quando você vencê-lo, ele se tornará seu aliado.

Ataque fácil com Zero
Pressione Ataque+Dash continuamente.

Akira e Agora

É galera, estamos aqui firme e forte para corrigir os nossos erros, que estão diminuindo! Na edição passada teve dois erros na Pré-Estréia, o primeiro foi na página28, faltou colocar que o The Da Vince Code era também para Game Cube e na página 30 o nome do jogo é Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent, pois é, faltou o Agent, acho que o pessoal da redação estava com fome e acabou engolindo consoles e palavras. É isso aí, e até o mês que vêm...

PROMOÇÃO

A foto é apenas ilustrativa

WINNING ELEVEN.

Melhor que isso, é praticamente impossível, mesmo assim, dê uma idéia para transformar o Winning Eleven 10 ainda melhor? Mande uma carta com uma idéia em 3 linhas e leve um Play 2 para casa.

WINNING ELEVEN. SUPER GAMEPOWER

Envie este cupom até 10 de novambro de 2006.

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____ Tel. _____

e-mail: _____

Winning Eleven.

_____

_____

_____

Vencedor da Promoção Edição 129

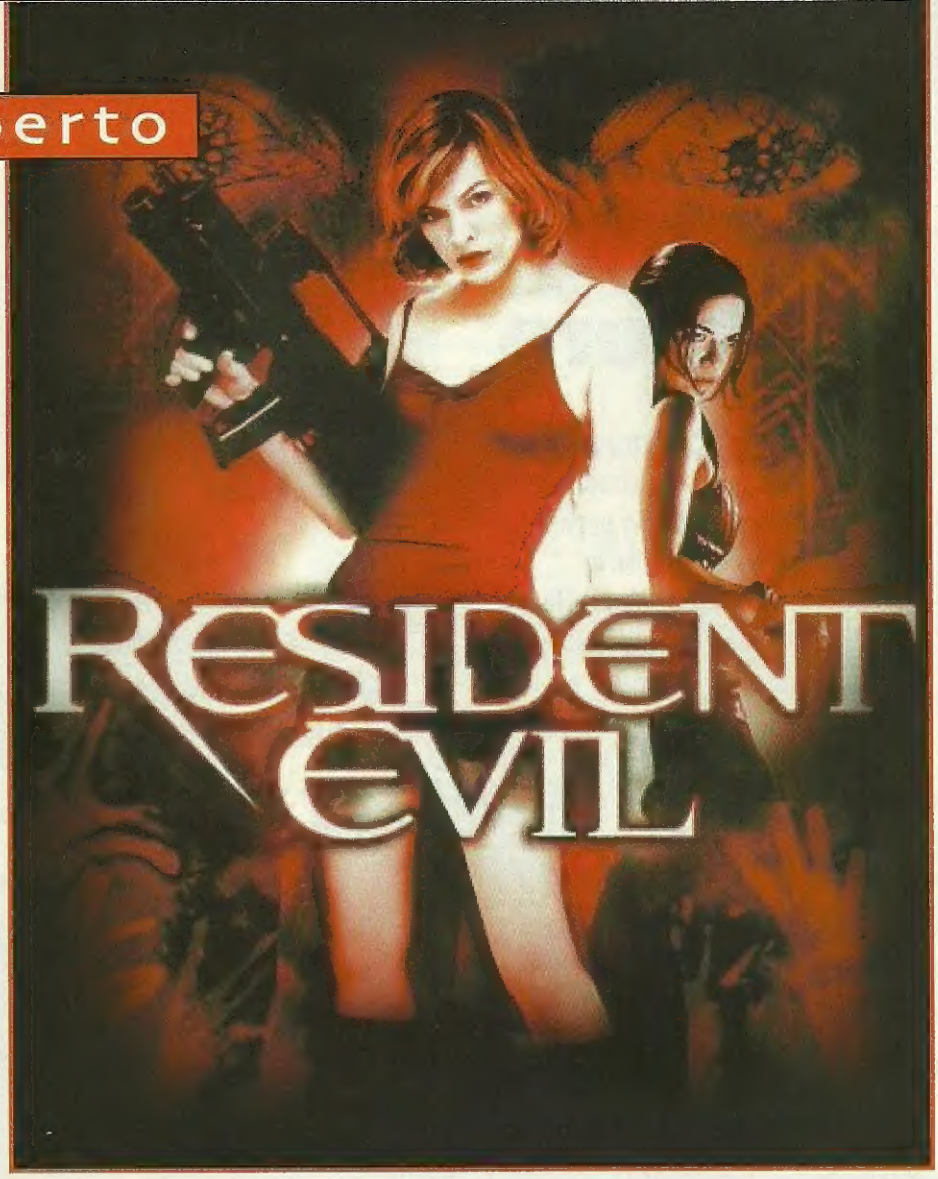
Crie uma novo SuperGamePower.

Frase: Criar uma nova? Alterar a que já existe? Tá de brincadeira? Como podemos fazer isto com a uma revista que é única, que acompanha a gente desde a nossa adolecência e se Deus quiser, vai acompanhar meus filhos!

Marcio Pastore - Cuiaba - MT

REGULAMENTO

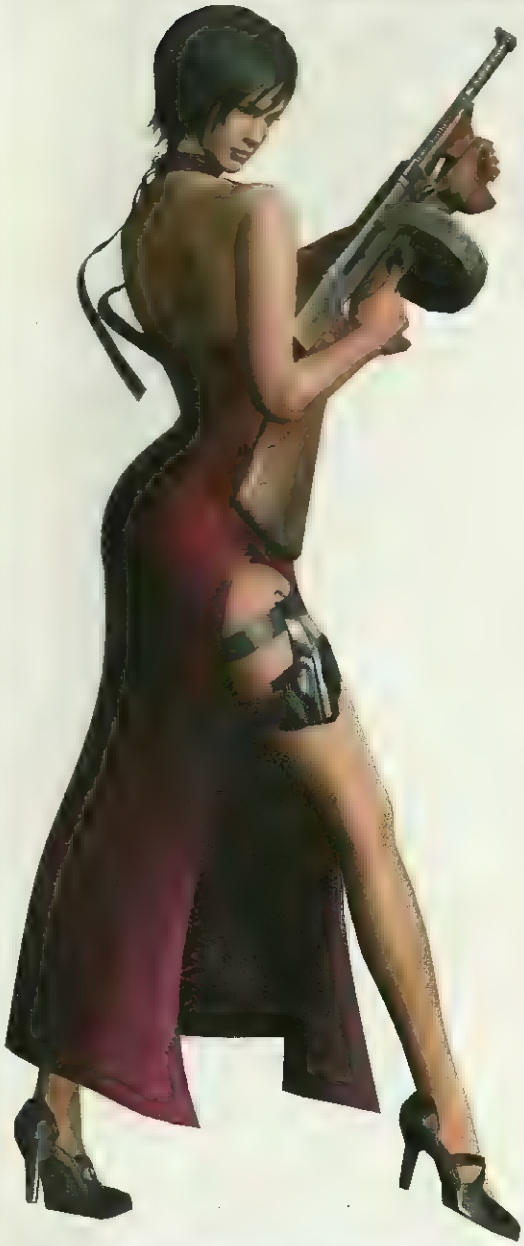
1. Essa promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 25/09/2006 e 10/11/2006.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo: Melhor do que isso , praticamente impossível? E enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser nominais à "Winning Eleven". – Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 Cj 93 – Jardim Botucatu – São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção. Pode-se tirar cópias do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As descrições serão julgadas pela redação da SuperGamePower. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/11/06, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 134 da revista SuperGamePower. Os prêmios serão entregues até o dia 25/11/06.
10. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.



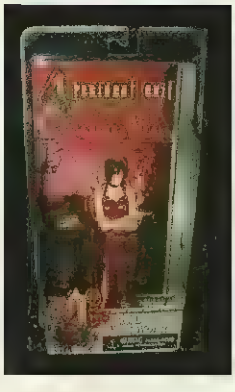
A série que inaugurou o gênero "survival horror" completa 10 anos de existência e muito sucesso. Mas a Capcom lança produtos para ganhar tempo com os jogos da próxima geração de games, deixando alguns fãs chateados pela falta de noticias sobre os jogos.

A série Resident Evil (Biohazard no Japão), que já sobreviveu a uma mudança na geração dos vídeo-games e já prepara sua estratégia para os consoles da próxima geração, completou 10 anos em Março deste ano. Um mês antes (Fevereiro), a franquia completou 30 milhões de cópias vendidas no mundo todo. Uma das prováveis inspirações do jogo é a combinação dos filmes da série Dead, de George A . Romero, com a série de jogos (até então exclusiva do PC) Alone in the Dark; a outra seria um jogo lançado para Super Famicon (o Super Nintendo japonês) em 1989, chamado Sweet Home.

O sucesso rapidamente criou uma série de produtos relacionados à franquia, como filmes, livros, novelizações e bonecos colecionáveis. Para comemorar a primeira década da série, a Capcom lançou uma versão do primeiro jogo para o Nintendo DS (chamado Resident Evil: Deadly Silence), e mais atualmente, uma série de selos para cartas temático à série (somente no Japão). O primeiro jogo era ambientado na fictícia cidade chamada Raccoon, onde misteriosas mortes aconteciam ao redor de uma mansão misteriosa. O grupo especial chamado



S.T.A .R.S é enviado até a região e parte da equipe é morta; a outra parte se depara com zumbis, aranhas gigantes e outras criaturas, até o ponto onde descobrem que a mansão era um disfarce para um laboratório da empresa "Umbrella Corporation", que era a responsável pelo surgimento de tais criaturas graças a um vírus geneticamente alterado (o T-Virus), que acabou se espalhando nos arredores. Os eventos ocorridos antes disso foram retratados num dos últimos jogos da série, o Resident Evil 0, inicialmente programado para ser um jogo do Nintendo 64, mas que acabou sendo adiado, alterado, e lançado para o GameCube. A seqüência, Resident Evil 2, era ambientada na própria cidade, dois meses depois do incidente do primeiro jogo, e contava com dois personagens novos: Leon Kennedy e Claire Redfield (irmã de Chris Redfield, do primeiro jogo); houve uma demora no lançamento pois a Capcom reiniciou o jogo do ponto zero, após abandonar uma versão quase 80% completa (chamada pelos fãs de Resident Evil 1.5. Desta vez, o incidente ocorre numa frustrada tentativa de roubar o trabalho desenvolvido pelo cientista William Birkin (que acaba se infectando com sua criação, o G-Virus) num laboratório secreto nos esgotos da cidade, espalhando o T-virus e deixando poucos sobreviventes na cidade.
A seqüência, Resident Evil 3: Nemesis é ambientado num tempo, local, e história semelhantes ao jogo anterior, porém trazendo a personagem Jill Valentine, de Resident Evil 1, de volta. O jogo trouxe uma grande novidade também: Nemesis, o implacável monstro armado e ágil que literalmente "caçava" o jogador por todo o jogo. Ao final da história, a cidade foi destruída por um ataque nuclear, para esconder os vestígios daas experiências e problemas causados pela Umbrella.
Resident Evil: Code Veronica segue a tentativa dos sobreviventes dos jogos anteriores em tornar pública todas as catástrofes causadas pela Umbrella, acabando com a empresa. Mas durante o jogo, uma empresa rival porém com as mesmas intenções inescrupulosas surge, sob o comando de um personagem bem conhecido dos fãs da série (Albert Wesker, o traidor do primeiro Resident Evil).
Alocado no tempo 6 anos depois dos eventos dos jogos anteriores, Resident Evil 4 tem início na dissolução da Umbrella Corporation. O foco do jogo é uma seita chamada "Los Iluminados", que usa um parasita chamado "Las Plagas" para criar psicopatas controlados mentalmente. A empresa que surgiu em Code Verônica é a vilã do jogo, que conta com dois finais diferentes.



Produtos relacionados à franquia, como calendários e bonecos colecionáveis.

... e além destes....

✓ Biohazard: Gun Survivor (Resident Evil Survivor) — PlayStation, PC (somente na Ásia)
✓ Gun Survivor 2: Biohazard Code: Veronica (Resident Evil Survivor 2: Code Veronica) — Arcade, PlayStation 2 (Japan and PAL territories only)
✓ Gun Survivor 3: Dino Crisis (Dino Stalker) — PlayStation 2
✓ Gun Survivor 4: Biohazard — Heroes Never Die (Resident Evil: Dead Aim) — PlayStation 2
✓ Resident Evil Outbreak – Playstation 2
✓ Resident Evil Outbreak: File # 2 – Playstation 2
✓ Resident Evil Gaiden – GameBoy Color

Fora dos videogames:

Filmes:

Resident Evil, Resident Evil: Apocalypse, e Resident Evil: Extinction (em produção, lançamento em Setembro de 2007).

Livros (importados):

Resident Evil 1: The Umbrella Conspiracy; Resident Evil 2: Caliban Cove; Resident Evil 3: City of the Dead; Resident Evil 4: Underworld; Resident Evil 5: Nemesis; Resident Evil 6: Code-Veronica; Resident Evil 7: Zero Hour; todos escritos por S.D. Perry.

Nintendo anuncia o lançamento do Wii com um milhão de unidades

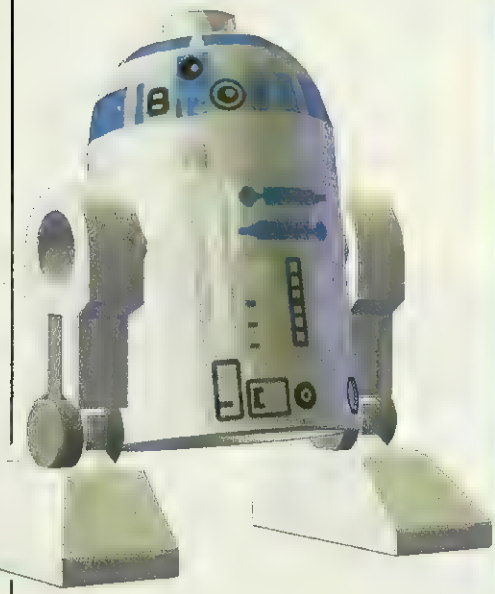
O vice-presidente da Nintendo do Canadá anuncia em entrevista o lançamento do novo console Wii para o dia 19 de novembro, em todas as lojas americanas e canadenses. O aparelho está com o custo definido em US$ 250. Ron Bertran, afirma ainda que se realmente conseguirem alcançar a meta de 1 milhão de unidades como está previsto, será o maior lançamento em quantidade dos últimos 15 anos.

Feira de Games em Barcelona, na Espanha

A Microsoft mostrou suas novidades para o XBox e PC em uma feira em Barcelona, na Espanha que ocorreu no dia 27 de setembro. Teve destaque jogos com Fable 2, Gears of War, Forza MotorSport 2 e Viva Piñata, títulos ainda exclusivos para o XBox. Outros jogos de outras produtoras também foram levados a feira, entre eles estão: Assassin's Creed, Alone in the Dark, Neverwinter Nights 2, Alan Wake, The Darkness, Age of Conan: Hyborian Adventures, Shadowrun e BioShock.

Lego Star Wars - Recorde de Vendas

Esta continuação deu muito certo, conta a história de outros três episódios da série de Star Wars, o Uma Nova Esperança, O Império Contra-Ataca e O Retorno de Jedi, conta com mais de 50 personagens e em apenas uma semana, vendeu mais de 1 milhao de cópias.



Linha Econômica do XBox 360

Quatro títulos abrem uma nova leva de jogos que passarão a ter preços mais ascessível. Estes títulos, a partir de 15 de outubro estaão custando US$ 29,99, pena que é só nos EUA... São eles: Perfect Dark Zero, Project Gotham Racing 3, Kameo: Elements of Power e Need for Speed: Most Wanted.

Produtores de Unreal Tournment criam filial de estúdio em Shangai, na China.

A Epic Games inaugura uma nova divisão de estudio em Shangai, na China. O Vice-presidente da compania fez o anunciado na Tokio game Show e diz também que isto está sendo feito devido ao custo-benefício de manter uma equipe trabalhando no desenvolvimento de jogos, fora do já existente estudio na Carolina do Norte, EUA. Está nova equipe é formada basicamente por ex-funcionários da Ubisoft e colabora com a expansão da tecnologiana produção de jogos asiáticos.

Curtas

• A Square Enix quer apoiar a igualdade para os jogos entre os consoles de nova geração e já confirmou dois títulos para cada sistema e diz também que ainda não definiu quais consoles terão novas versões de Kingdom Hearts.

Wii:
- Final Fantasy Crystal Chronicles: The Cristal Bearers
- Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors

XBox 360:
- Final Fantasy XI
- Project Sylpheed

PlayStation 3:
- Final Fantasy XIII
- Final Fantasy Versus XIII

• Guitar Hero, jogo de fuitarra, apenas para PlayStation 2, terá versões para outros consoles em 2007.

• A câmera para o XBox 360 já está sendo vendida em dois pacotes, o mais simples custa US$ 39 e vem a câmera e dois jogos o TotemBall e Uno; o pacote mais sofisticado vem com a mesma coisa que no simples mais um ano de assinatura do XBox 360 Liva, 200 Microsoft Points que você pode gastar no mercado virtual do XBox 360, o jogo Rbotron e Headset. Tudo apenas nos EUA, pena não!

• Sairá uma nova versão de PaRappaThe Rapper com algumas técnicas para o portátil da Sony, o PSP.

• Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007 será lançado no ano que vem para PSP.

• Seis jogos vão acompanhar o lançamento do PlayStation 3 no Japão:
- Ridge Racer 7,
- Sega Golf club
- Resistance: Fall of man,
- Genji: Days of the Blade,
- Mobile Suit Gundam: Targeth in Sight
- Mah-Jong Fight Club Online.

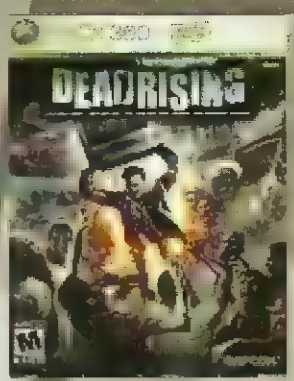
• Ridge Racer será um título de lançamento do PlayStation 3 e promete arrasar nas pistas. É um dos jogos mais esperados, já que o Gran Turismo HD foi tão pixado.

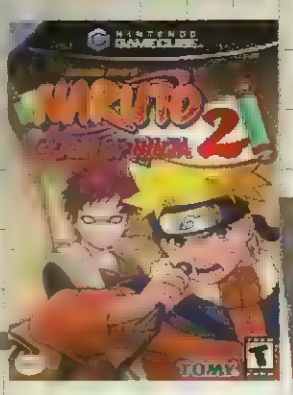
• Um dos melhores jogos de Tenis, já feitos tem o seu sucessor para PC, Top Spin 2.

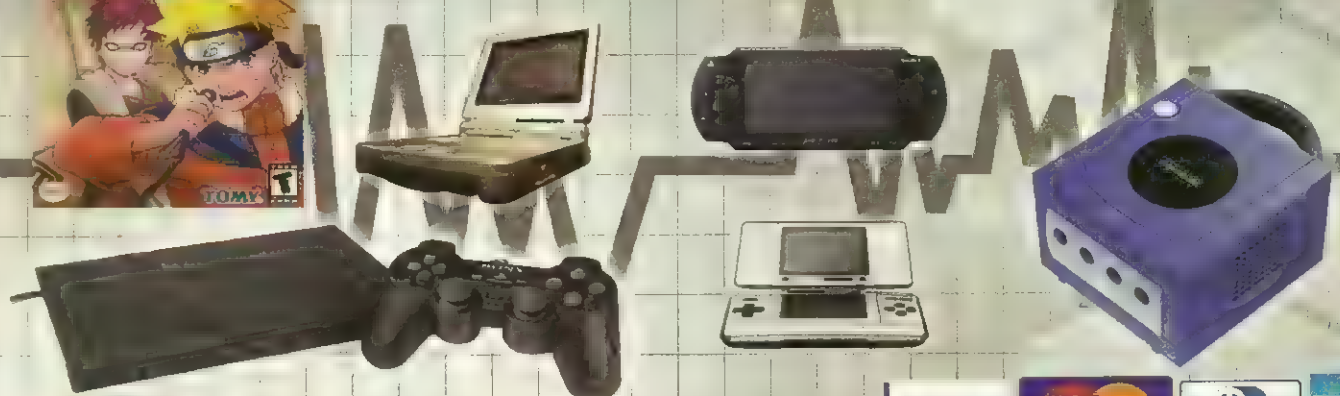
CPG Games

APARELHOS, JOGOS E ACESSÓRIOS

SOMENTE PRODUTOS ORIGINAIS.







SEDEX

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

VISA ELECTRON · Diners Club International · AMERICAN EXPRESS

VIA PARQUE

Av. Ayrton Senna 3000 - Q23 Tel.: (21) 2421-9099

Av. Geremário Dantas 1400 - LJ 109 Tel.: (21) 3415-8268

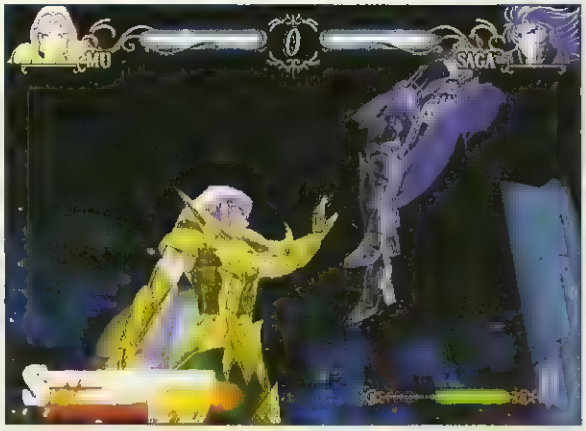
QUALITY SHOPPING Jacarepaguá

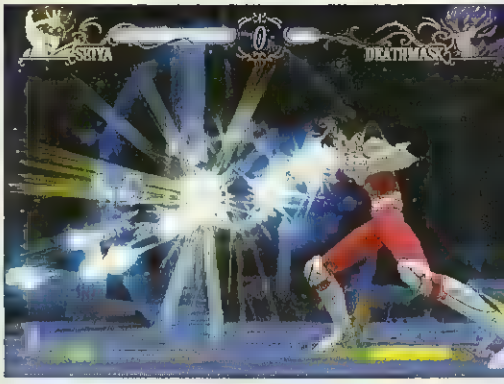
Saint Seiya: The Hides

NAMCO BANDAI GAMES/DIMPS CORPORATION

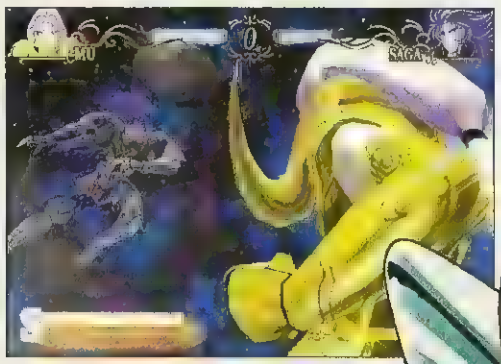
Luta 3D

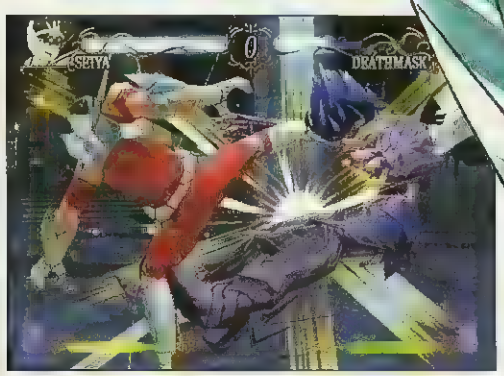
Já disponível





Seguindo o sucesso de Saint Seiya: Knights of the Zodiac, lançado em 2005, os desenvolvedores Dimps e PAON apresentam agora uma nova versão do jogo, com novos elementos e melhorias no sistema de luta (no qual os golpes são executados com uma seqüência de comandos ao invés do sistema mais simples do jogo anterior), baseado no anime conhecido no Brasil como: Os Cavaleiros do Zodíaco; especificamente, a série tão aguardada onde os cavaleiros de Atena enfrentam Hades e seus espectros. O jogo cobre a batalha nas fases Santuário e Inferno, prováveis 49 personagens, incluindo Atena com sua súrplice e Hades. Curiosamente, o jogo será lançado primeiramente na Europa, e não no Japão.





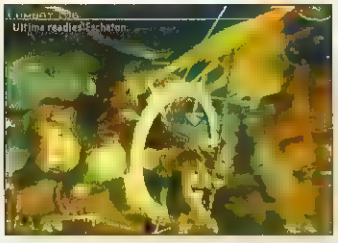
Final Fantasy XII

SQUARE ENIX

RPG

31 de Outubro 2006

A versão americana de Final Fantasy XII trará, além da devida tradução, um melhoramento nas opções de display do jogo, incluindo o formato widescreen (tela cheia) 16x9. O sistema de jogo é o mais flexível de toda a série, permitindo ao jogador o controle do desenvolvimento dos personagens na maior parte do tempo, criando grupos de personagens mais adaptados ao estilo do jogador. Com Final Fantasy XIII já definido para o Playstation 3, este pode ser o último jogo da série para o Playstation 2 (a menos que a Square crie um jogo paralelo a este Final Fantasy no futuro).



Tony Hawk's Project 8

ACTIVISION/NEVERSOFT ENT.

Skate

Final de 2006

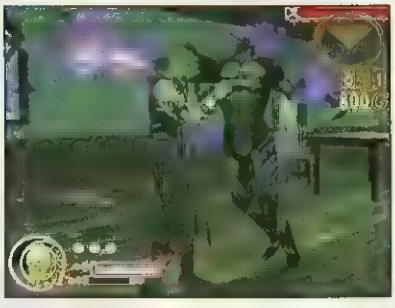
O novo jogo da série Tony Hawk, conhecido e apreciado mundialmente, deve retornar ao modo clássico, no estilo dos primeiros jogos da série, ao invés de seguir uma seqüência, nos moldes de um Story Mode (modo história), aproveitando um sistema mais livre de manobras e o poder de processamento do Playstation 3. Com os modos career, two-player, create a skater, e o novo "pro trick viewer" (onde o jogador pode ver vídeos dos skatistas reais para acompanhar como as manobras são feitas no mundo real). Pela primeira vez, a prioridade de controle será o direcional analógico, e não ambos como era tradicional na série clássica. Com foco maior no hardware do Playstation 3, o jogo ganhará gráficos incríveis e uma fluidez nos movimentos nunca antes imaginada.

God Hand

CAPCOM/CLOVER STUDIO

Ação

Outubro de 2006



Antes do surgimento das tecnologias avançadas em jogos, como gráficos de alta qualidade, histórias épicas e opções online, existia o jogo de ação com lutas, onde o jogador seguia por fases detonando tudo e todos em seu caminho. A Capcom foi uma das grandes responsáveis na popularização do estilo, e agora presenteia os jogadores com esta versão do jogo original distribuído pela Clover Studios, criadora de clássicos como o ainda não lançado "Okami", e a série Viewtiful Joe. Combinando o melhor de clássicos do estilo com opções modernas como progressão de personagem, customização, e uma história para dar ao jogo uma certa profundidade maior, God Hand supera as expectativas de qualquer fã do estilo, adicionando até um senso de humor inesperado. A história gira em torno de um poder (o God Hand) recebido por um lutador que salvou a Terra do domínio de Satã; com o tempo, os humanos conseguiram copiar tal poder, criando a lenda que dizia que qualquer um em controle da God Hand poderia se tornar um deus ou demônio. A trilha sonora e o senso de humor tornam o jogo viciante, fazendo com que o jogador prossiga até o final para aproveitar tudo o que o jogo tem para oferecer.

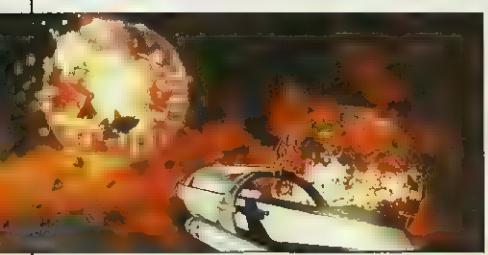
Star Treck: Legacy

BETHESDA SOFTWORKS/MAD DOC SOFTWARE

Simulador de Combate

Novembro de 2006

Após uma ausência de vários anos, a série Star Trek volta a estrelar um jogo, prometido para o final do ano. Os fãs não vão ficar decepcionados, considerando os seguintes fatos sobre o jogo: a história cobre todas as cinco temporadas e contém as vozes dos respectivos capitães. Além disso, diversas naves serão incluídas no jogo (em média, 20 para cada facção), sendo o maior número voltado para naves da Federação (devido ao fato do jogador ter o controle da federação no modo single player).Ótima opção para saciar a saudade deixada nos fãs da série.



Naruto: Clash of Ninja 2

TOMY/8ING/RAIZING

Luta 3D

Já disponível

Continuação do jogo lançado há poucos meses atrás, e que fez grande sucesso assim como o anime de mesmo nome. Clash of Ninja 2 utiliza o mesmo sistema do seu antecessor, com uma única grande mudança: ao invés de batalhas com dois jogadores, desta vez são batalhas com quatro jogadores; e ao invés de oito personagens selecionáveis, os jogadores terão o dobro a sua disposição.

Street Fighter 2: Hyper Fighting

CAPCOM

Luta 2D

Já disponível

Conversão da terceira versão clássica de Street Fighter, muito aguardada por causa da opção de jogo online via Xbox Live Árcade. O modo de jogo offline não foi esquecido, e contará com os tradicionais Árcade, Versus, Training e um modo secreto a ser habilitado, o CPU Battle. No geral, o jogo é o mesmo clássico que fez sucesso nos arcades e revolucionou os jogos de luta, e até hoje garante horas diversão em quase todas os consoles eexistentes.

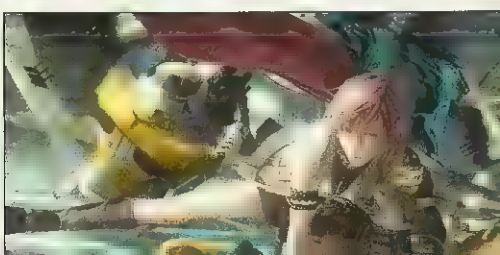
Final Fantasy XIII

SQUARE ENIX

RPG

Sem Previsão de Lançamento

Os jogadores tiveram uma surpresa bombástica durante a E3: Final Fantasy XIII foi anunciado para o novo console da Sony através de um vídeo demonstrativo. Utilizando uma nova engine, chamada White Engine, o jogo promete usar todas as capacidades de hardware do Playstation 3 para trazer os mundos de Final Fantasy e suas batalhas para os jogadores do mundo todo. Na verdade, este é somente um dos três jogos prometidos (sendo dois – o XIII e o Final Fantasy Versus XIII - para o Playstation 3 e um para celulares – Final Fantasy Agito XIII) e relacionados com o universo Final Fantasy XIII: Fabula Nova Crystallis.



NDS GAMES

DESDE 1989

NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA:

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

OS MELHORES VÍDEO GAMES, PEÇAS E MODCHIPS DO MERCADO

TEMOS OS MELHORES PREÇOS

PLAY ONE

PLAY 2

PLAY III

X- BOX 360

VOLANTE

GAME BOY

PLAY TWO

DREAMCAST

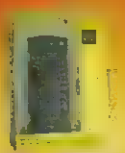
X- BOX

GAME CUBE

COOLER DE SLIM

MARS PRO 806

BOLSA DE SLIM

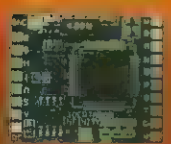


CONTROLE REMOTO

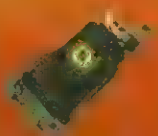
MEMORY CARD

CONTROLE PS II

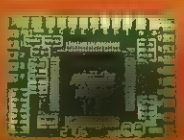
MODEM PS II



LIBERTADOR INFINITY



ÓTICA PSII 400 C



MARS II MA 303

MATRIX

CONTROLE USB

MURANO III GRANDE

BASE DE SLIM

UNIDADE ÓTICA DE SLIM

UNIDADE ÓTICA PSI

TELEVENDAS:

(11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO BRASIL

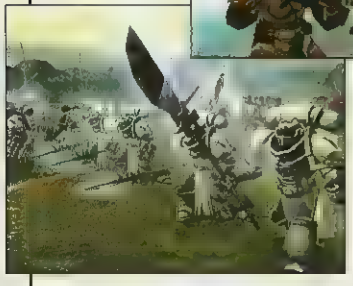
RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR
BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.COM.BR
SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

Warhammer 40,000:
Dawn of War: Dark Crusade unit profile - The Heavy Weapons Team

THQ/RELIC
Estratégia
9 de Outubro de 2006

A violência absurda do universo de Warhammer 40,000 será rejuvenescido neste jogo, que é a segunda expansão do aclamado Warhammer 40,000: Dawn of War, lançado em 1994. Esta expansão traz novas facções/grupos que podem ser utilizados, e novas unidades para as facções já existentes. Heavy Weapons Team é o grupo que a Guarda Imperial convoca sempre que poder de fogo extra é necessário. Posicionados corretamente, podem ser a diferença entre vitória e derrota.



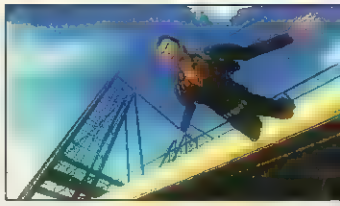
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2

ATARI/SPIKE LUKA 3D
Luta 3D
Outubro de 2006

Continuação da série de jogos Dragon Ball Z: Budokai, baseada no anime Dragon Ball Z. O primeiro Tenkaichi foi um sucesso, vendendo mais de um milhão de cópias na Europa e América do Norte. Nos tradicionais modos Story, Head-to-Head e Tournament, os jogadores contarão desta vez com a opção de escolher entre 100 personagens (que são liberados conforme o progresso no modo Story). Claro, os favoritos da série, como Goku e Vegeta, têm presença mais do que garantida.

Just Cause

EIDOS INTERACTIVE/ AVALANCHE STUDIOS
Ação
Já disponível



Em Just Cause o jogador estará na pele do agente Rico Rodriguez. Rico vai passar por momentos de muita ação na ilha de San Esperito, atirando, dirigindo, voando e até fazendo skydive. A ilha possui espaço suficiente para tudo isso, com seus 250 mil acres de terreno que, graças ao constante streaming de ambiente da programação do jogo, pode ser visualizado como na vida real, não importa se o personagem está parado em um ponto da ilha, ou voando de avião. Mesmo sem missões com desafios realmente sérios, esse jogo do ação em terceira pessoa promete muita diversão no melhor estilo GTA ou Mercenaries.

Battlefield 2142

EA GAMES/DICE STOCKHOLM
Tiro
Final de 2006

A continuação futurista de Battlefield. Ambientado num futuro onde a aliança América-Europa combate por território num planeta quase desabitado após uma nova "era do gelo". A grande novidade fica por conta do modo Titan (anteriormente a série contava somente com o modo Conquest), onde se deve derrubar o Titan inimigo (uma aeronave de carga protegida por escudos de energia incrivelmente fortes) enquanto protege seu próprio Titan; além de novas armas e veículos, como o incrível Hovertank (um tanque que flutua no ar e se move como se estivesse sobre o gelo). O jogo dispõe também de uma opção para customização do seu personagem.

SÓ NA FRATELLO VOCÊ ENCONTRA...

Qualidade
Nota Fiscal
Procedência

Oficina Própria
11 anos
no mercado
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO
nossa Garantia
A maior do Brasil

PS2 SLIM

APENAS
R$ 147,50
SOMENTE NO VISA
OU R$ 750,00
PARA PAGAMENTO
À VISTA

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!
SEDEX

Promoção I
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 01 Bolsa
- 01 Suporte Vertical
- 01 Porta CD
- 05 BRINDES

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB

APENAS
R$ 138,50
SOMENTE NO VISA
OU R$ 680,00
PARA PAGAMENTO
À VISTA

Promoção II
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 03 BRINDES

APENAS
R$ 110,00
À VISTA

MODELO 75001

Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em 12x. Aceitamos todos os cartões
Para conhecer essas e outras promoções acesse www.fratellogames.com.br

Assistência técnica especializada desde 1995

SEU GAME COM TUDO!!

fratello Games

Visite uma de nossas lojas GAMES & INFORMÁTICA
Loja 1 - Rua Santa Ifigênia, 295
2º andar loja 215/216
Fone/Fax (011) 3362-3306 / 3333-2092
Fone/Fax (011) 3224-9448
Loja 2 - 2º andar loja 208
Fone (011) 3361-2786

SETEMBRO 2006

Gunsoft - 2006 - TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

KAOS

BATALHA PELO NOVO MUNDO

Quatro raças em uma batalha pelo novo mundo - este é KAOS, jogo tipo MMOG'S, que a Gunsoft lança com exclusividade no Brasil. Vivencie a experiência e escolha entre ser um Human, Bulkan, Kailipton ou Aidia em um planeta que deveria ser o paraíso.

Diferente do que você já jogou, KAOS proporciona uma liberdade impressionante. Trilha sonora digital, mudanças climáticas, efeitos de magia, armas inigualáveis e inimigos incríveis fazem de KAOS um dos melhores jogos on-line dos últimos tempos.

www.kaosonline.com.br

GUNSOFT

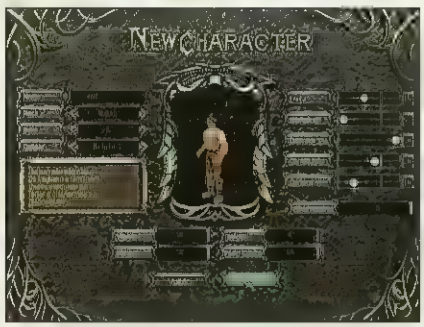
Por Lord Mathias

Kaos

Gráfico totalmente 3D com um incrível realismo e performance.

Personagens e Itens Personagens com movimentos diferenciados de acordo com as armas usadas. Seleção de vários equipamentos dependendo da raça e da época.

Quatro raças em uma batalha pelo novo mundo? Este e KAOS, jogo tipo MMORPG, que a GUNsoft lança com exclusividade no Brasil, com lançamento previsto para setembro/2006. Segundo Luiz Filho, gerente de marketing da empresa, a idéia é trazer para o Brasil jogos de alta qualidade a preços acessíveis para o mercado. O game KAOS proporciona uma liberdade impressionante: "Apesar da engine deste nosso primeiro game nao apresentar grandes inovações, a jogabilidade, o visual e as batalhas são um diferencial forte no jogo.", explica Hoya, o CDO da empresa. "KAOS, impressiona pela solidez e experiencia que proporciona ao jogador com um mundo gigantesco e rico em detalhes. Trilha sonora digital, mudancas climaticas, efeitos de magia, armas inigualáveis e inimigos incriveis, fazem o game ser um dos melhores do jogos on-line dos últimos tempos.", detalha o executivo. O jogo KAOS esta hospedado aqui no Brasil em servidores de última geração, que suportam ate 45.000 pessoas on-line simultaneamente e será disponibilizado para o mercado totalmente traduzido para o portugues. "Este e outro diferencial da GUNsoft. Todos os nossos jogos serão traduzidos para o portugues.", afirma Luiz Filho, "As pessoas jogam e pagam. Estão pagando por um servico periodico e nossa obrigação é no mínimo disponibilizar o jogo em nossa lingua." O jogo sera de distribuição gratuita, disponibilizado através de cd's ou download. O usuário poderá jogar comprando cartões de periodo (cash cards) em lan-houses ou pelo site do jogo. Os valores são preços bem acessíveis: 30 dias por R$ 9,80 e as opções Semanal e Quinzenal por R$ 5,00 e R$ 7,50, respectivamente. Realmente vale a pena conferir!



O jogador pode aperfeiçoar sua chave de configuração.

O ambiente do jogo pode ser mudado do dia para a noite e poderes mágicos pode, ser influenciados pela condição climática.

Várias emoções físicas, incluindo saudação, riso, choro.

Kaos

GUNSoft
MMORPG
45.000 Online

9.5

Controle 9.0

Os controles são bons, nada de muito complicado, facilitando a vida (ou melhor, as batalhas) do jogador.

Diversão 9.5

Um jogo de estilo MMRPG, onde 45.000 jogam online, isto é demais, divertidíssimo!

Gráfico 9.5

Realmente, são muito bons, o visual acaba sendo um diferencial bem forte no jogo. Além de tudo ser trraduzido para o português.

Som 9.0

A trilha sonora é todda digital e bem louca! Consegue passar muita emoção para o jogador.

Tem que pagar - *Por Bil Games*

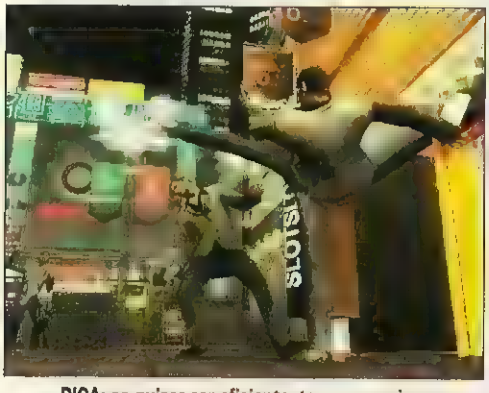
Depois de ter ficado tanto tempo na geladeira, sem falar sobre jogos, me colocaram aqui para falar um ponto fraco de Kaos! Pode um negócio deste? A única coisa que posso dizer é que tem que pagar pra jogar.

Por Marcelo Kamikaze

Yakuza

Yakuza, este nome já diz tudo... sem dúvidas você vai entrar de cabeça no submundo do crime e da máfia japonesa, tocando em alguns pontos excenciais como a honra, muita violência, vingança, traição, ambição. Jogo de ação com adventure, com muitos báús cheios de itens espalhados em um cenário riquíssimo em luzes, efeitos e muita gente. Os gráficos não são dos melhores, mas o conjunto é maravilhoso, principalmente quando aparece muita gernte, todos têm expressões bem definidas. A história é de um gângster, Kazuma Kiryu, temido pelos adversários, que após dez anos de reclusão e expulsão da máfia (por ter assumido um crime cometido pelo seu melhor anmigo), está de volta. Ele resolve proteger uma menina que tem um segredo de 10 bilhoes de ienes roubado da Yakuza, e enfrentar o seus inimigos do passado. O ponto alto é o enredo, não se sabe ao certo onde acabam os fatos reais e se mergulha na pura fantasia. Tudo faz valer a pena , mesmo que as missões não sejam das mais complicadas.

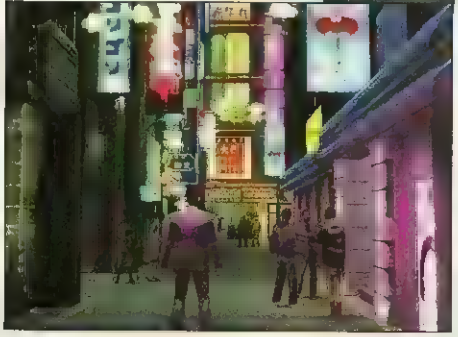
DICA: nas boates você pode arriscar uma conversa que, dependendo das suas respostas e dos presentes que der, poderá ir um pouco mais além... Mas não não crie grandes espectativas, não acontece nada de muito quente!



DICA: se quiser ser eficiente, tem que variar os golpes e movimentos, de acordo com a situação.

DICA: use vários tipos de golpes, objetos ■ seqüências, tudo em estilo de briga de rua que você se dá bem.

DICA: use os objetos que encontrar espalhados pelo cenário, cada um tem a sua característica e durabilidade como se fossem de verdade. Você encontra desde facas espadas e canos, até caixas, mesas e bicicletas.



DICA: tente ganhar dinheiro nos cassinos, tem roletas, 21 ■ bacarás. Ou quem sabe ainda tentar outros tipos de apostas.

Yakusa

Sega
Ação/Adventure
1 jogador - M. Card

8.5

Controle 8.5

Nenhuma novidade nos comandos, controle simples e eficaz. Chega até a ser meio banal quando você consegue lutar apenas apertando um único botão.

Diversão 9.0

Muito bom! Leva o jogador ao submundo do crime japonês, e da sua cultura. Até parece que você está participando ao vivo e a cores!

Gráfico 9.0

Embora não seja dos melhores, impressiona pelo número de pessoas que aparecem na tela ao mesmo tempo, e o resultado é ótimo.

Som 7.5

Fraco, trilha sonora ruim, salva pelos ruídos de fundo, como por exemplo o de várias pessoas falando ao mesmo tempo.

Difícil - *Por Baby Betinho*

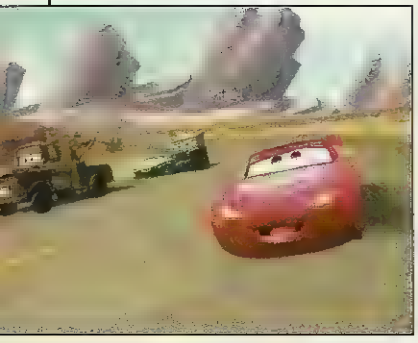
Na hora que o bicho pega, e você tem que lutar com um monte de caras ao mesmo tempo, não existe golpes que alcancem um raio mais amplo. Que vacilo!

Por Marjorie Bros

Cars

As aventuras de Relâmpago McQueen acabam de chegar também às telas do computador e dos consoles. Para experimentar as sensações vividas pelos carros protagonistas do filme, o usuário pode começar o jogo pelo modo "História", com dois níveis de dificuldade: "Compacto" para fazer o reconhecimento do circuito e explorar a cidade de Radiator Spring, e "Integral", que já traz uma aventura completa. Depois, é só escolher um carro personagem, entrar no modo "Arcade" ou "Versus" e ficar de olho na tela do jogo para acompanhar o desempenho, volta a volta. Cars é um jogo de corrida simples e voltado para um público mais novo. Vale a pena conferir!

DICA: as provas finas são os melhores desafios do game.



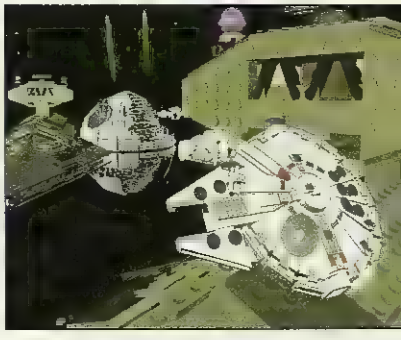
DICA: apesar de simples, os comandos oferecem mais que acelerador e freio.

DICA: as corridas são as principais missões, embora o jogador poderá explorar alguns mapas.

Cars	
Rainbow Studios/THQ Corrida - 2 jogadores Multiplayer online (PC)	8.5
Controle	8.5
Diversão	9.0
Gráfico	8.5
Som	8.0

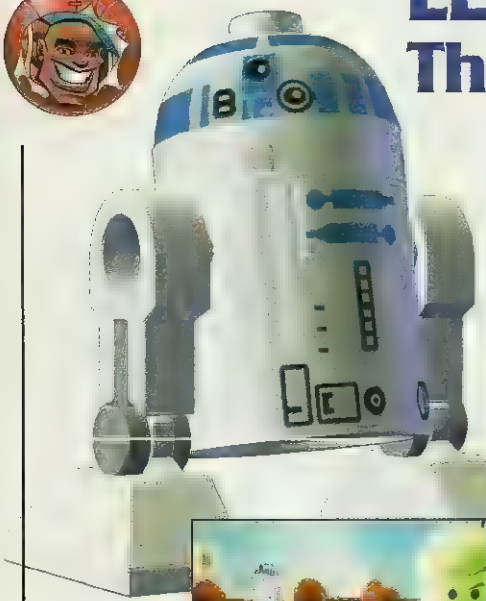
Por Lord Mathias

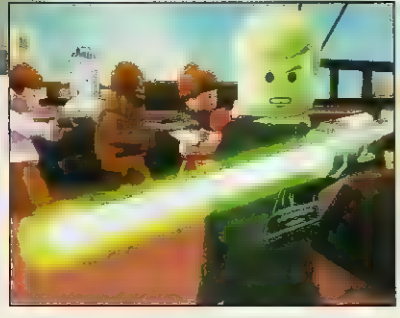
LEGO Star Wars: The Original Trilogy



Lego Star Wars II, é muito parecido com o primeiro da série, uma mistura dos filmes do George Lucas com um dos mais tradicionais brinquedos de montar. É um jogo de ação e exploração onde o jogador poderá explorar as habilidades específicas de seus personagens. A história do jogo segue os episódios do filme: Uma Nova Esperança, O Império Contra-Ataca e O Retorno de Jedi e embora os personagens sejam feitos como brinquedos, são muito expressivos e passam muita diversão. Os cenários trazem muitos quebra-cabeças e diversos itens. Embora os desafios sejam simples, a variedade faz do game um grande e divertido passatempo.

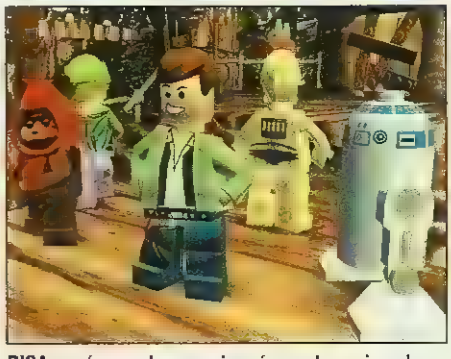
DICA: você pode mover seu personagem em vários ambientes, como no jogo Lego mesmo, de montar e desmontar.





DICA: as diversas situações exigem habilidades específicas.

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	
Lucas Arts Ação/ Exploração 1-2 jogadores - M. Card	9.0
Controle	8.5
Diversão	9.5
Gráfico	8.5
Som	8.0



DICA: o número de guerreiros é grande e o jogador pode mudar de um para o outro apenas apertando um botão.

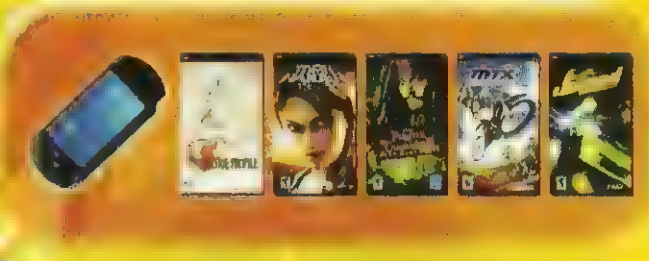
HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA

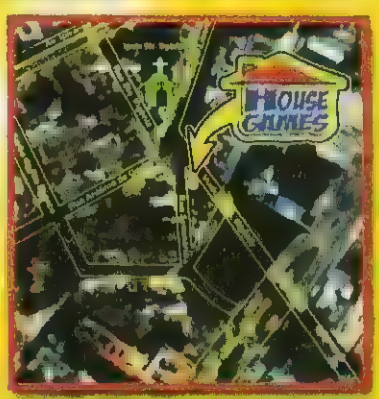
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME

VENHA JOGAR PS2 POR HORA



PC

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

(3326-0045

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

Por Marcelo Kamikaze

Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team

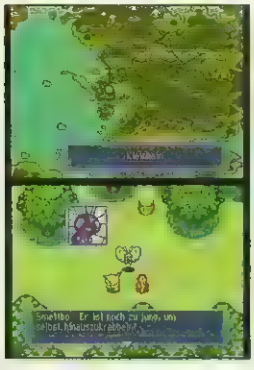
Pokèmon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team estréia um novo estilo de jogos da franquia, diferente da série anterior, para Gameboy e Gameboy Advance. Nesta nova aventura dos bichinhos que são febre no mundo todo, o jogador assume o papel de uma criança que foi misteriosamente transformada em um Pokèmon. Para determinar qual tipo de Pokèmon será utilizado, o jogador responde algumas perguntas sobre sua personalidade. Depois de definido o Pokèmon compatível às respostas, o jogo deve escolher outro Pokèmon em uma lista, para ser seu parceiro durante o jogo. Este parceiro pode ser "configurado" para participar nas batalhas ou simplesmente segui-lo. E durante o jogo, onde o jogador deve completar missões (normalmente resgatando outros Pokèmons).

Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team

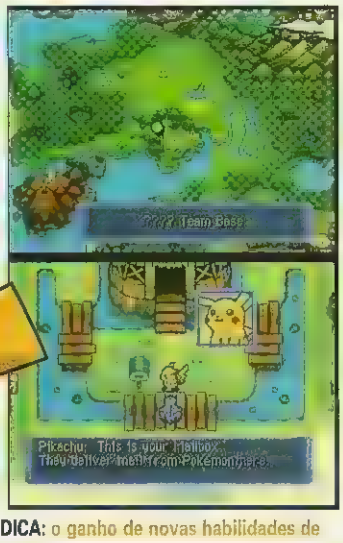
Nintendo/Chunsoft
RPG
1 jogador

8.0

Controle	8.0
Diversão	8.5
Gráfico	8.0
Som	7.5



DICA: outros Pokémons podem se juntar ao seu grupo.



DICA: o ganho de novas habilidades de acordo com a experiência continua igual.

Por Lord Mathias

The Fast and The Furious

Inspirado no terceiro filme da série "Velozes e Furiosos", este jogo dá ao jogador a chance de refazer as manobras vistas no filme, enquanto circula pela cidade de Los Angeles retratada nas telas. Além dos modos de jogo disponíveis, ao encontrar um outro corredor pelas estradas, o jogador poderá desafiá-lo ao piscar os faróis algumas vezes. A variedade de itens para customizar seu carro, ou como dizem, "tuná-lo", é imensa e dividida em duas partes principais: as mecânicas, que afetam aceleração, frenagem, velocidade máxima; e as visuais, como pinturas, néons embaixo do carro e calotas. Tudo isso, somado a uma grande variedade de modelos de carro, uma trilha sonora parte hip-hop, parte J-pop (pop Japonês), promete agradar tanto fãs de jogos de corrida quanto fãs dos filmes.

DICA: os rachas com os carros super turbinados tanto podem ser em circuitos fechados como nas ruas da cidade.

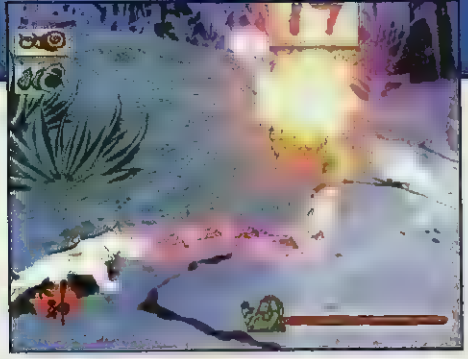
The Fast and The Furious

Namco Bandai Games
Corrida com missões
2 jogadores

8.0

Controle	8.0
Diversão	9.0
Gráfico	8.0
Som	7.5

DICA: são mais de 20 veículos que você pode personalizar e equipar com peças, turbos e outras coisas mais para deixar seu carro bem potente para tirar os seus rachas, como no filme.



DICA: nas batalhas, use ataque e magia na hora certa, os melhores métodos garantem itens e bônus.

PS2

Por Marcelo Kamikaze

Okami

Okami, sem exageros promete ser um dos títulos mais importantes desta nova geração. Na verdade o jogo é de ação, exploração e combates sem muitos segredos o que realmente deixa o game especial é a inspiração na mitologia e tradicionais artes japonesas. Além disso você precisa desenhar símbolos na tela, e os gráficos parecem pinturas japonesas, traços largos parecidos com efeitos de pincéis. O jogador vive na pele de Amaterasu, deusa do sol, que na terra aparece na forma de um lobo branco. Nas primeiras partes do jogo você mexe o lobo num ambiente 3D com visão em terceira pessoa e os movimentos disponíveis são saltos e cabeçadas. Depois ganha seu primeiro poder divino de reconstruir. No total, são 13 poderes misticos, e cada um deles é representado por um signo do horóscopo chines mais o gato. Tem também a magia que corta pedras e objetos. Certos poderes podem ser melhorados no decorrer do jogo, e outros permitem subir pelas paredes, fazer ventar ou chover e até criar fogo. A aventura principal dura cerca de 50 horas, mas você pode explorar muito mais, existem mapas maiores a serem explorados. O game conta com cerca de 200 personagens. Seu objetivo é basicamente resgatar a natureza, os cenários são de arvores mortas e névoas sombrias, você terá muito trabalho para deixar tudo vivo e colorido novamente, mas vale muito a pena!

DICA: você ganha pontos ressuscitando as cerejeiras, ou fazendo nascer plantas no local.

Okami	
Capcom Ação/Exploração 1 jogador - M. Card	9.5
Controle	9.0
Diversão	10.0
Gráfico	10.0
Som	9.0

PS3 PS2

Por Lord Mathias

NBA 2K7

DICA: você pode ter o controle total dos arremessos através da alavanca analógica.

Com um modo franchise e 24/7 melhorados, o segundo jogo da franquia NBA para a próxima geração promete agradar aos fãs do basquete. Agora, a fadiga dos jogadores tem um papel maior no modo franchise. E para os fãs do modo linear apresentado em 24/7, melhoramentos e adições prometem um jogo mais real que pode consumir de 8 a 10 horas para ser concluído.Mesmo assim, o jogador deve optar pelo tradicional modo franchise (denominado "the association"), graças às melhorias ao jogo tradicional, ao invés do street-ball 2 contra 2 ou 3 contra 3 do modo 24/7.Excelente pedida para os fãs do esporte.

NBA 2K7	
2KSports/Visual Concepts Esporte/Basquete 1-2 jogadores - M. Card	8.5
Controle	9.0
Diversão	8.0
Gráfico	8.5
Som	7.5

DICA: você pode desafiar personagens reais para disputar partidas e campeonatos.

PlayStation 2 Came Cube

BATTLE STADIUM D. O. N.

Gallery mode	Termine o jogo com qualquer personagem
Hard Mode	Termine o jogo na dificuldade Normal
Time Attack Mode	Termine o jogo na dificuldade Very Hard
Very Hard Mode	Termine o jogo na dificuldade Hard

SOMENTE NO GAMECUBE:

Personagens secretos:

Enfrente os personagens no modo Single Player e v_ para a slot machine (m_quina ca_a-n_queis). Consiga a bandeira vermelha com o pirata desenhado para ir para a Slot Machine Bonus. Na Slot Machine Bonus, consiga a cabe_a com uma ? para destravar um personagem.

OBS: as vezes a cabe_a ser_ substitu_da por uma fase. Os personagens s_o: Celi, Frieza, Gaara, Majin Buu, Nami, Rock Lee, Trunks e Ussop.

PlayStation 2

SUPER DRAGON BALL Z

Mudar o papel de parede no modo de customização:

Na tela principal, digite o código abaixo. Se for feito corretamente, você ouvirá Goku falando algo.

Código	Efeito
↑, △, ↓, X, L1, Square, R1, ○	Você poderá mudar o papel de parede no modo Customize, no Options. Mas você terá que fazer o pedido no modo de desejos melhorado para concluir a mudança.

Técnicas extras:

Consiga as 7 Esferas do Dragão e faça o pedido para as técnicas após conseguir a respectiva condição abaixo.

Técnica	Requerimento
Nappa's Flame Pillar	Tenha 1 empate no modo Original, Versus, ou Z Survivor.
Wolf Fang Fist	Chegue ao final da árvore de skills com qualquer personagem,e use a herança de skill ao menos 1 vez.

Personagens:

Colete todas as 7 Esferas do Dragão e tenha habilitado a opção de desejos melhorados (disponivel depois do seu segundo desejo). Você só pode fazer 1 desejo cada vez que coletar as 7 Esferas.

Personagem	Como habilitar
King Piccolo	Deseje-o de Shenron no Enhanced set of Wishes. (modo de desejos melhorado).
Majin Vegeta	Deseje-o de Shenron no Enhanced set of Wishes.
Cyborg Frieza	Faça mais de 10 desejos para habilitá-lo como desejo. Depois, faça o desejo para Shenron in the Enhanced set of Wishes.
Ultimate Gohan	Deseje-o de Shenron in the Enhanced set of Wishes.
Videl	Faça mais de 5 desejos para habilitá-la como desejo. Depois, faça o desejo para Shenron in the Enhanced set of Wishes.

Levels extras:

Colete as 7 Esferas do Dragão e faça os desejos no Enhanced Mode de desejos.

Como habilitar	
King Kai's Planet	Faça mais de 5 desejos e então faça o desejo para Shenron no Enhanced set of Wishes
Krillin's Secret Wish	Derrote todos os oponentesno modo Z-Survivor sem perder, incluindo o double-or-nothing match.

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Habilitar Danger Rooms

Entre com o código no menu Cerebro Files .Aperte Start depois do código para ativá-lo

Código	Efeito
→,→,←,←,↓,↑,↓,↑	Habilita o Danger Room do Iceman
↑,↑,↓,↓,←,→,←,→	Habilita o Danger Room do Nightcrawler
↓,↓,↑,↑,→,←,→,←	Habilita o Danger Room do Wolverine

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

Roupas adicionais para Sakura no SFA2 Gold

Na tela de seleção de personagens, posicione o cursor na Sakura e pressione Start cinco vezes

Modo Dramatic Battle Survival

Em todos os jogosl SFA, selecione o modo Dramatic Battle e rapidamente segure △ + R2 para entrar no modo Dramatic Battle Survival.

Extra Options:

Você pode selecionar o Extra Options ou Edit Characters Color quando você seleciona Options em todos os jogos Street Fighter Zero e utiliza um dos códigos abaixo And :

Código	Efeito
Segure R1 sobre DISPLAY ADJUST.	COLOR EDIT MODE
Segure R1 no GAME OPTIONS.	EXTRAS OPTION

Contributed By: karaohu, Shoy

Enfrente Akuma instantaneamente em Street Fighter Alpha 1

Segure o botão Start e selecione o modo arcade no Street Fighter Alpha 1. Escolha o seu personagem e todas as opções adicionais enquanto continua segurando Start. Logo depois, segure os botões de soco médio e chute médio (△ e ○) enquanto segura Start até que Akuma apareça.

Enfrente Shin Akuma instantaneamente em Street Fighter Alpha 2 Gold. Segure soco médio e chute médio (△ e ○). Selecione o modo Arcade mode e aperte Start no menu principal do jogo(SFA2 Gold). A confirmação é a troca de cor na tela de seleção de personagens.

Jogue com Shin Akuma em Street Fighter Alpha 2 Gold

Posicione o cursor sobre Akuma e pressione Start 5 vezes

Jogue com Cammy em Street Fighter Alpha 2 Gold (ou Street Fighter Zero 2 Alpha)

Na tela de seleção de personagens, posicione o cursor sobre Bison (Vega), aperte start duas vezes e Cammy aparecerá.

Jogue com personagens do Super Street Fighter no Street Fighter Alpha 2 Gold

Aperte Start nos seguintes personagens para escolher sua versão Super Street Fighter 2: Bison, Chun-li (pressione Start 2 vezes), Dhalsim, Ken, Ryu, Sagat, Zangief

Jogar com Evil Ryu no Street Fighter Zero 2 Alpha

Pressione Start duas vezes sobre Ryu.

Street Fighter Alpha 2:Jogar como EX DHALSIM e EX ZANGIEF

Termine Street Fighter Zero 2,saia e entre no jogo novamente.Segure SELECT, pressione qualquer botãoe faça um dos códigos abaixo:

Código	Efeito
Posicione o cursor sobre DHALSIM, segure Start e aperte ←, ↓, →, ↑ e aperte qualquer botão.	EX DHALSIM
Posicione o cursor sobre ZANGIEF, Segure Start e aperte ↓, ←, ←, ←, ←, ↑, ↑, →, → →, →, ↓, e pressione qualquer botão.	EX ZANGIEF

Street Fighter Alpha: terceira e quarta cores

Pressione o seguinte código enquanto seleciona qualquer personagem:

Código	Efeito
Soco fraco, soco forte,e chute médio	Terceira cor
Press chute fraco, chute forte, e soco médio	Quarta cor

Street Fighter ZERO 2: Personagens

No Street Fighter Zero 2, utilize os códigos abaixo para jogar com personagens extra:

Código	Efeito
segure START sobre a CHUN LI por 5 Segundos.	Extra CHUN LI
segure START por 5 segundos sobre GOUKI	SHIN GOUKI

Obs: Gouki é Akuma, com o nome japônes

Street Fighter ZERO 3 (Modo Arrange): Personagens

Segure Select ao escolher Street Fighter Zero 3 para entrar no jogo no modo Arrange (liberado quando o jogo é concluído) Utilize os códigos para jogar com os seguintes personagens :

Código	Efeito
Segure START sobre GOUKI/ Akuma e aperte qualquer botão.	SHIN GOUKI
Escolha VEGA/M.Bison, pressione DOWN quarto vezes, e pressione qualquer botão.	SHIN VEGA

Street Fighter ZERO: Personagens

Código	Efeito
Na caixa de escolha aleatória, segure START e aperte soco fraco, chute fraco, chuta médio, chute forte, soco forte, soco médio	DAN
Na caixa de escolha aleatória, segure START e aperte ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, e por fim, aperte soco fraco + soco forte	GOUKI
Na caixa de escolha aleatória, segure START e aperte ↓, ↓, ←, ←, ↓, ←, LP+HP	VEGA

Habilite o Hyper Street Fighter Zero e os ISM's secretos

1. termine Street Fighter Zero, Street Fighter Zero 2, Street Fighter Zero 2 Alpha e Pocket Fighter.

2. Você terá acesso ao Arrange Zero 2, Arrange Zero 2 Alpha, and Arrange Zero 3; segure Select no menu de jogos para seleciona-los.

3. Agora termine estes jogos para conseguir o "Secret Game 4"; segure Select sobre o Zero 1 no menu de escolha de jogos para acessar o Hyper Street Fighter Zero.

Você também habilitará os novos e exlusivos ISM's doHyper Street Fighter Zero; para selecioná-los, segure Start depois de escolher o Zero 3 e então pressione ← sobre o respectivo modo desejado.

ISM´s secretos:

Verde (Vampire)
Azul (Street Fighter III)
Rosa (Street Fighter 2 Dash)
Vermelho (série Versus)

FIFA STREET 2

Todos os "campos":

Segure os botões L1 e △ ao mesmo tempo e faça o código no menu principal:
←, ↑, ↑, →,↓, ↓, →, ↓

Tamanho Normal:

Pause o jogo durante a partida e digite o cóigo, enquanto segura L1 + △
→, →, ←, ↑, ↓ ↓, ←, →, ←

Jogadores pequenos:

No menu principal, digite:
△, □, ←, →, →, ↓, ←

Habilitar toda a aparelhagem:

No Menu Principal, digite: segure L1 + △ e pressione: →, →, ←, ↑, ↑, ↑, ↓, ←

XBox

FIFA STREET 2

Todos os "campos":

No menu principal, segure L e Y e use o direcional digital (D-Pad) para fazer o código.
←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓

XBox 360

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Complete cada tarefa para conseguir os seguintes itens/ personagens:

Fase	Como conseguir
Champion Iceman (70)	Collect todas as partes do Sentinel como Iceman.
Champion Nightcrawler (70)	Colete todas as partes do Sentinel como Nightcrawler.
Champion Wolverine (110)	Colete todas as partes do Sentinel como Wolverine.
Danger Room Iceman (20)	Complete o Act 1 do jogo.
Danger Room Nightcrawler (20)	Complete o Act 2 do jogo.
Danger Room Wolverine (30)	Complete o Act 3 do jogo.
Evolution Iceman (125)	Iceman modificado com todas as mutações.
Evolution Nightcrawler (125)	Nightcrawler modificado com todas as mutações.
Evolution Wolverine (120)	Wolverine modificado com todas as mutações.
Secret Identity Iceman (70)	Colete todos os arquivos Weapon X como Iceman.
Secret Identity Nightcrawler (80)	Colete todos os arquivos Weapon X como Nightcrawler.
Secret Identity Wolverine (110)	Colete todos os arquivos Weapon X como Wolverine.
X-Men (50)	Acumule 950 de score.
Xavier Institute Iceman (0)	Complete a missão de treinamento de Iceman.
Xavier Institute Nightcrawler (0)	Complete a missão de treinamento de Nightcrawler
Xavier Institute Wolverine (0)	Complete a missão de treinamento de Wolverine

Game Cube

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Códigos

Digite os códigos no menu Cerebro Files, usando o control pad ou o control stick.

Código	Efeito
→, →, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↑, Start	Training mission do Iceman.
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Start	Training mission do Nightcrawler.
↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, Start	Training mission do Wolverine.

Nintendo DS

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Modos extra:

Primeiro, selecione um dos 3 slots de save disponiveis quando se inicia o jogo pela primeira vez.Depois,complete cada uma das tarefas para ter acesso ao modo extra respectivo no save escolhido.

Opção	Como habilitar
Boss Rush Mode	Complete todos as fases do Story Mode
Score Attack Mode	Complete pelo menos uma fase no Story Mode
Survival Mode	Complete todas as fases do Story Mode

TRACE MEMORY

Extras

Termine o jogo para liberar o modo Starred.

Final alternativo

Termine o jogo duas vezes para ver uma mensagem bônus depois das cenas finais.

Por Lord Mathias

Winning Eleven 10

Este é um dos lançamentos mais esperados do ano, o décimo jogo da famosíssima série de Winning Eleven. Desta vez, teve mudanças marcantes, como por exemplo a agilidade dos jogadores e a facilidade de se fazer gols sem perder sua marcante característica estratégica. Novos dribles foram incluídos, entre eles a finta em V, além de retomar o Slide Dribble acionado com o botão R2. Com o novo modo International Challenge o jogador poderá escolher entre 46 países e simular uma trajetória da equipe até o campeonato mundial. Seis equipes aparecem com seus nomes reais, o clube alemão Bayern, e as seleções da Itália, Holanda, Argentina e Inglaterra. Foi adicionado um comando que permite fazer jogadas ensaiadas apertando os botões L1 e R1. A produtora também melhorou a inteligência artificial do juiz. E tem o modo Random Selection Match, onde você monta o seu time com os jogadores que escolher. Amarre as chuteiras e solte o pé!

Winning Eleven 10

Konami
Esporte/Futebol
1-8 jogadores

9.8

Controle 9.5

Os controles são praticamente os mesmos das outras versões, nada de complicado, dá pra jogar muito...

Diversão 10

Falar em diversãoo com um jogo desses na mão... Não tenho nem palavras... É simplesmente 10!

Gráfico 9.0

Excelente, o rosto dos jogadores está cada vez mais expressivo. Contudo, a arquibancada ainda é um pouco artificial

Som 9.5

O som é ótimo, traduz muito bem as emoções passadas em uma grande partida de futebol.

Juiz cego! - *Por Marjorie Bros*

O juiz deixa o jogo rolar muito mais que os anteriores, marcando poucas faltas! Que cego, um monte de homens se chutando... Se bem que não sou a pessoa mais indicada para falar de futebol!

COMANDOS GERAIS

SEM A BOLA

Roubar a bola	X
Carrinho	○
Cabeçada	□
Trocar de jogador	L1
Correr	segure R1

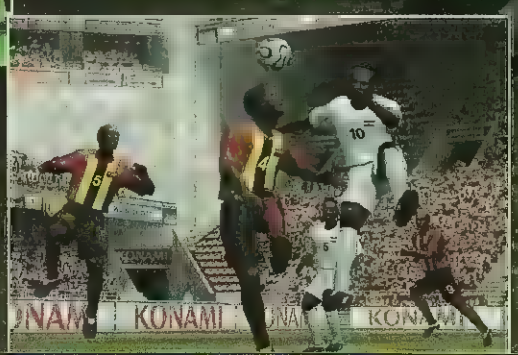
COM A BOLA

Tocar a bola	X
Passe longo	○
Passe curto	□
Chutar para frente	△
Correr	segure R1

MODO INTERNATIONAL CHALLENGE
É uma versão melhorada da Nippon Challenge, já existente no Winning Eleven 9, você escolhe uma seleção e corre atrás do prejuízo, disputa eliminatórias para concorrer a uma vaga na Copa do Mundo. Você escolhe uma equipe e no decorrer das partidas pode ir trocando os jogadores, praticamente formando outra equipe, simplesmente 10! Além de que você ainda cofere o desempenho de cada um.

MODO RANDOM SELECTION MATCH
Esta opção é novidade desta versão e permite que o jogador crie torneios com times que você mesmo monta. Escolhe países seleções, e joga, só que o time adversário é sempre muito bom... Tem que jogar muito pra vencer!

WE-SHOP
É só acessar o iten Options, escolher WE-Shop e gastar uma grana, é uma loja virtual com tudo que você precisa. Cada opção tem uma categoria que precisa desbloquear.



Winning Eleven 10

JOGADAS, DRIBLES, E DEFESAS
Enganadinha do Garrincha: pare a bola e aperte 2 vezes bem rápido → ou ←.

Pedalada: aperte L1+L1

Pedalada rápida: aperte R2 + R2

360°: gire o analógico esquerdo em 360°

Pedaladinha parado: pare e aperte 2 vezes L1/R2.

Pedalada e avançada: pedale normal e aperte R1

Pedalada e avançada 2: aperte 2 vezes R2 e ↗ + corrida

Mudar sentido durante pedalada: quando estiver pedalando, aperte R2+ lado desejado para mudar o sentido do jogador.

Elástico (C. Ronaldo, Ronaldo, Ronaldinho Gaúcho, Ibraimovich, Takahara, Cisse): aperte 3 vezes R2 ou L1

Balãozinho: pare com R2 e aperte ↑ e ↓ no R3.

Puxadinha: pare apertando R2 + ←

Corta luz: quando receber a bola, deixe pressionado o botão de corrida.

Corta luz recuperando a bola: segure R1 para dar o corta luz e quando a bola passar, aperte e segure R2 para recuperá-la.

Fingindo um chute: aperte □ + X ou ○ + X

Drible com velocidade: correndo com a bola, segure R1+R2 e mova o direcional para a diagonal.

Dar balão: quando dominar a bola no peito, vire o direcional para a direção contrária.

Ajeitada: pare e aperte R1+L1

Toque (toca para um jogador e recebe a bola de volta): aperte L1+ X+ X

Toque longo: aperte L1+X+

Toque aéreo: aperte L1+ X+

Pular Carrinho: quando o adversário der o carrinho, aperte rapidamente R2

Super cancel: aperte R1+ R2 e controle o jogoador mesmo sem a bola

Dribling (necessita do Dribling Ability ativado): aperte R2 + →

Turn (alguns jogadores): aperte R1+ direcional ao contrário.

Chute colocado: aperte □ e quando encher a barrinha, aperte e segure R2.

Encobrida: aperte L1+ □ para encobrir de longe e □ + L1 para encobrir de perto.

Chute para o lado: perto do goleiro, aperte □ e depois aperte e segure R1.

Cobrança de Falta Forte: segure → +

Cobrança por cima da barreira: segure ↓ +

Cobrar de falta com o segundo jogador: segure L1+ □

Cobrança de falta colocada: aperte R2+

Cobrança de falta rasteira: aperte ↓ +

Cobrança de falta por cima da barreira fraca: segure ↓ + □ e quando encher a barrinha aperte e segure X

Cobrança de falta por cima da barreira forte: segure ↓ + □ e quando encher a barrinha, aperte e segure

Cobrança de falta rápida: em faltas simples no meio de campo, aparecerá no canto inferior esquerdo da tela a opção para você apertar R1+L1

Cobrança de falta muito forte: fique apertando □ rapidamente sem deixar a barrinha passar da metade.

Cobrança de falta com curva: aperte ← ou → + □ e quando encher a barrinha, aperte para o lado que você quer fazer a curva.

Cobrança de falta do lado contrário (para partida com dois jogadores): aperte ← ou → + □ e quando encher a barra aperte L1/R1.

Toque com o 2° jogador: segure L1+ X e

Cruzamento de meia altura: aperte 2 vezes

Cruzamento rasteiro: aperte 3 vezes

Virar o jogo ou cruzar para o jogador mais à frente: aperte L1+ ○

Lançamento em profundidade: segure ○ ao lançar

Lançamento alto: aperte L1+ △

Movimentos com o analógico R3: aperte ↑ ↓ no analógico.

Cruzamento ou lançamento manual: aperte L1 + analógico apontado para a direção desejada.

Estratégia manual: segure L2 e aperte X, ○, △.

Deixar jogador mais ofensivo: aperte rapidamente L2+R1.

Deixar jogador mais defensivo: aperte rapidamente L2+L1.

Tirar goleiro manualmente: aperte + L1.

Carrinho: aperte ○.

Roubo automático: segure X e aperte R1 para correr.

Roubo de bola manual: movimente-se sem apertar X, aperte R1 e ele vai correndo.

Jogo de corpo (disputa entre você e um outro jogador pela bola): aperte R1+ R2.

Deixar barreira parada: segure X.

Adiantar a barreira: segure △.

Pulo da barreira: segure □.

Winning Eleven 10

LISTA DOS 160 JOGADORES

São 160 jogadores disponíveis para você montar seu time, cada um custa 150 WEN. Como o Winning Eleven não é licenciado pela Fifa, os jogadores não aparecem com nome real, todos tem outro nome, como por exemplo o Romário, é chamado de Rozerio. Siga pela lista abaixo, dividida pelos jogadores de cada país, o nome fantasia usado no winning e o nome real de cada jogador e monte seu time como preferir.

Brasil

Nome fantasia	Nome Real
Adorelton	Anderson
B. Low	Vagner Love
Barcao	Falcão
C. Anagleko	Carlos Alberto
Datohersi	D. Pelendier
Djeraigho	Djalminha
Elimelto	Edmundo
Enbuler	Elber
Ganarrin	Garrincha
Girocani	Giovanni
J. Piniska	Juninho P.
Mayacao	Márcio Rodrigues
Ramouchi	Rui Ramos
Rozerio	Romário
Waquirson	Washington

EUA

Nome fantasia	Nome Real
Aína	Adu
Wiego	George Weah

Argentina

Nome fantasia	Nome Real
Ajeilo	Aguero
C. Iomer	C. Lopes
C. Rolez	C. Rodriguez
Camirra	C. Caniggia
Caremeli	Cavenaghi
Casteno	L. Castroman
Ojquera	Ortega
Siljome	D. Simeone

Equador

Nome fantasia	Nome Real
Ali Aumera	Alex Aguinaga

Colômbia

Nome fantasia	Nome Real
Azpnira	Asprilla
Higore	Highita
Rogatera	H. Rodallega
Verdonan	Valderrama

Polônia

Nome fantasia	Nome Real
Bonsak	Z. Boniek

Japão

Nome fantasia	Nome Real
Akimoto	Y. Akita
Akiyuama	T. Myojin
Fujitani	T. Fujita
Fukuyama	M. Fukuda
Hayashida	T. Hashiratani
Horikawa	T. Horiike
Ichimura	D. Ichikawa
Iguchi	M. Ihara
Ishima	N. Ishikawa
Kamata	K. Kamamoto
Kanayama	M. Nakayama
Kitazawa	T. Kitazawa
Kukumoto	T. Hattori
Maekawa	M. Maezono
Matsubara	S. Matsunaga
Matsuno	N. Matsuda
Mikami	K. Miura
Morikawa	R. Morioka
Morishita	H. Morihima
Moriwaki	H. Moriyasu
Nakahara	A. Narahashi
Natsume	H. Nanami
Ninami	S. Tsunami
Nishikawa	A. Nishizawa
Oka	D. Oku
Okabe	M. Okano
Okura	T. Ogura
Okuyama	Y. Okudera
Onishi	E. Nakanishi
Oshiro	Syoji Jo
Sagara	N. Soma
Sato	T. Ito
Sawai	M. Sawanobori
Takamoto	T. Takagi
Tanigawa	K. Hasegawa
Tozuka	K. Toda
Yamagami	M. Yamaguchi

Romênia

Nome fantasia	Nome Real
Al Imile	A. Ilie
Hanue	Hagi
Potelk	G. Popescu
Ragow	M. Radoi

México

Nome fantasia	Nome Real
Alele	Azizi
Calmen	Campos
Huno Sametz	Hugo Sanches

Inglaterra

Nome fantasia	Nome Real
Ali Jordan	Johnson
Le Telcea	Le Tissier
Marrius	S. Mattheus
Reylack	Redknapp
Warol	C. waddle

Espanha

Nome fantasia	Nome Real
Barool	Bakero
Bergstaron	A. Beguiristain
Bussarana	E. Butragueno
D. Squeran	Di Stefano
Frona	F. Gonzalvez
Gulangiala	Guardiola
Islero	F. Hierro
L. Seiran	Miramontes
R. Eliquelo	Luis Enrique
Seiron	B. Sergi

Bulgária

Nome fantasia	Nome Real
Balanov	K. Balakov
Skorimlov	Stoichkov

França

Nome fantasia	Nome Real
Dairsell	Dessailly
Dijutaleef	Y. Djorkaeff

Suécia

Nome fantasia	Nome Real
Bumolen	T. Brolin
Dalshir	D. Dahlin
K. Antenon	K. Andersson
Ladane	Ravelli
P. Arselon	P. Andersson

Ucrânia

Nome fantasia	Nome Real
Betlav	I. Belanov
Bkhalin	O. Blokhin

Irlanda

Nome fantasia	Nome Real
Irtein	D. Irwin

Irlanda do Norte

Nome fantasia	Nome Real
Benuki	G. Best
Jameyron	P. Jannings

Croácia

Nome fantasia	Nome Real
Bohren	Z. Boban
Boramikki	A. Boksic
Chimral	Chilavert
Shurak	Suker

Itália

Nome fantasia	Nome Real
Gianpaas	G. Giannini
Lemtiel	G. Lentini
M. Herguetto	M. Esposito
Palunca	G. Pagliuca
Pursai	I. Protti
Ramaeno	Ravanelli
Simane	Signori

Escócia

Nome fantasia	Nome Real
Brander	W. Bremner
Dely Run	D. Law
Durlmints	K. Dalglish

Sérvia e Montenegro

Nome fantasia	Nome Real
Djerac	D. Dzajic

Alemanha

Nome fantasia	Nome Real
Efervoltz	Effenberg
Hoeitor	T. Hassler
Ziedi	C. Ziege

Portugal

Nome fantasia	Nome Real
Elcherino	Eusebio
P. Salsa	P. Sousa
S. Colerton	S. Conceição

Dinamarca

Nome fantasia	Nome Real
Emnejaer	Elkjaer
Landroam	B. Laudrup
M. Landelef	M. Laudrup
Shirawtel	P. Schmeichel
Silawten	A. Simonsen

Holanda

Nome fantasia	Nome Real
Fil Da Buuni	Frank De Boer
Kayukin	V. Karpin
Mirakenic	P. Mijatovic
Oguaude	Awusu-Abeyie
Orhaimnalz	Overmars
R. da Buuni	Ronald de Boer
Sarteric	D. Savicevic
Stjanoric	D. Stojkovic

Uruguai

Nome fantasia	Nome Real
Froequertoli	E. Francescoli
R. Dona	Ruben Sosa

Áustria

Nome fantasia	Nome Real
Hejumok	A. Herzog

Wales

Nome fantasia	Nome Real
I. Russel	I. Rush
M. Healy	M. Hughes

Hungria

Nome fantasia	Nome Real
Korthe	S. Kocsis
Pursel	Puskas

Ghana

Nome fantasia	Nome Real
Lemona	Yaboah

Korea

Nome fantasia	Nome Real
M D Ho	M. Hong

Rússia

Nome fantasia	Nome Real
MowKerai	Mostovoi
Yalem	L. Yashin

Arábia Saudita

Nome fantasia	Nome Real
Nurumi	M. Hawsawi

Bélgica

Nome fantasia	Nome Real
Pjiromel	M. Preud Homme
Scireni	Scifo

África do Sul

Nome fantasia	Nome Real
Ragli	Radebe

Israel

Nome fantasia	Nome Real
Remoole	H. Revivo

Camarões

Nome fantasia	Nome Real
Elkama	Mboma
R. Kira	Roger Milla

Chile

Nome fantasia	Nome Real
Sagatz	Salas
Salsalo	Zamorano
Zarmec	Z. Zahovic

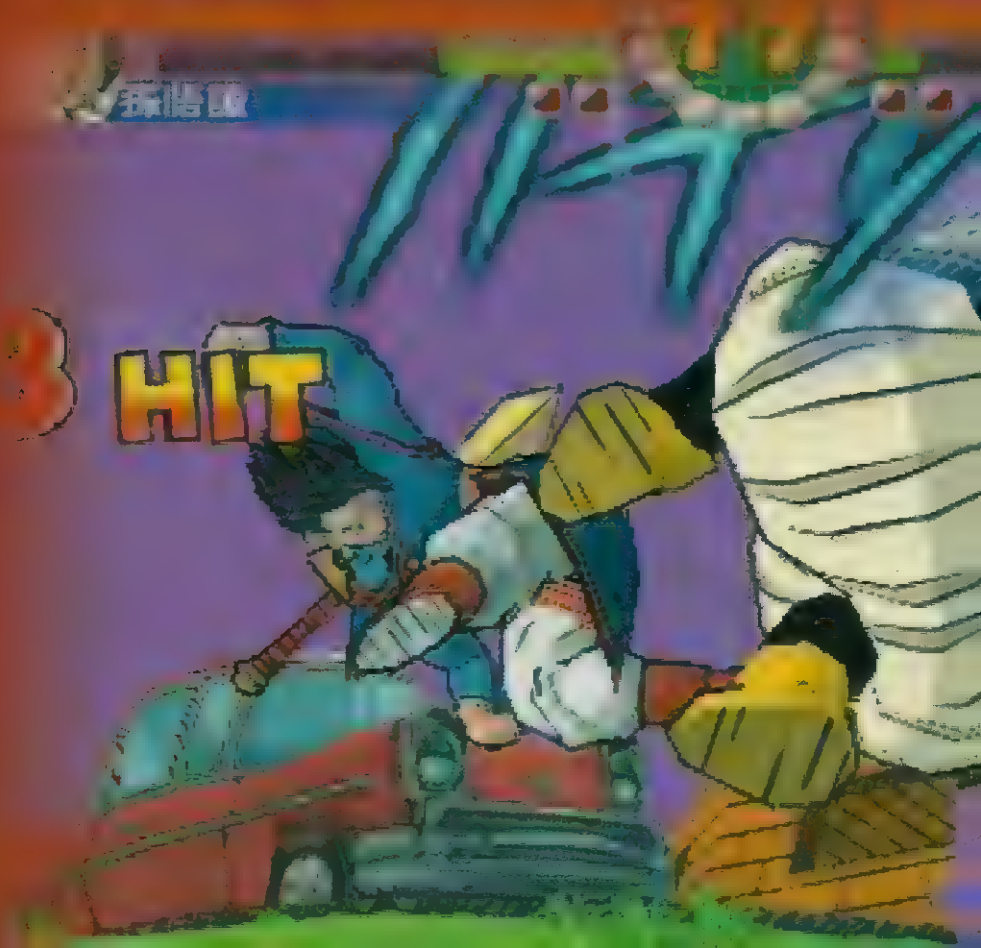
Suíça

Nome fantasia	Nome Real
Sforga	C. Sforza

Por Baby Betinho

Super Dragon Ball Z

Jogo de luta feito de uma mistura dos desenhos de Dragon Ball com os antigos jogos do arcade. Até parece um antigo Street Fighter com personagens de Dragon Ball. Não é nada complexo como os novos jogos de luta, porém oferece uma boa competição. Embora os controles sejam simples, dá para se aplicar diversos golpes fazendo combinações com os botões, e ainda conseguir alguns especiais. Esta verão de Dragon Ball, está fraquíssima perto das outras, aqui, tem apenas 18 lutadores incluindo os secretos. O que salva é que existe um modo Customize que permite que você crie e evolua o seu personagem (usando de base um dos 18 disponíveis). Vencendo as lutas, você ganha as esferas do Dragão e juntando 7 delas, um desejo será realizado. Os gráficos são fracos, os cenários são duros e quadrados, o que é muito bom é o desenho dos personagens e os raios que aparecem, estes sim são os melhores. Contudo, sempre vale a pena dar uma jogadinha e se lembrar dos antigos jogos do arcade, afinal de contas quem é que nunca se divertiu em uma grande máquina de fliperama!



Comandos Gerais

Ataque fraco	
Ataque forte	
Pulo	
Planar	
Defesa	X
Magia	→ +
Correr	L2
Correr e golpear fraco	R1 ou + X
Correr e golpear forte	R2 ou + X
Arremesso	L1 ou +

OBS: TODOS OS GOLPES FEITOS COM SEU PERSONAGEM À ESQUERDA, E O ADVERSÁRIO À DIREITA.

Vegeta

Combo A:

Combo B1:

Combo B2:

Lucora Gun: ↓, →, ataque, pressione ataque novamente para mais ataques

G. Slicer: ↑, ↓, Ataque ou ↓, ↑, Ataque

Assault Rush: →, ↓, ↓/→, Ataque

Counter Break: enquanto estiver sendo atacado, ↓, ←, X

Galick Gun: ↓, →, ↓, ↓/→, Ataque

Super Saiyan: →, ←, ↓, →, Ataque

Ultimate Gohan

Double Sting: ↑

Combo A:

Combo B1:

Combo B2:

Combo B3: , ↓

Masenko Ha: ↓, →, ↓, →

Stylish Buster: ←, ↓, ←, ←, ↓, ←

Fissure Kick: ←, →, ←, →

Spin Blade: →, ↓, →, →, ↓, →, depois

Energy Barrage: ↓, ←, , ↓, ←, , depois

Switch Sword: ↑, ↓, ↑, ↓,

Dragon Shot: ↓, →, ↓, →, ↓, →, ↓, →, ↓, →, ↓, →

Tornado Cutter: ↓, ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, ←

Kamehameha Wave: ↓, →,

Wolf's Fang Fist: ↓, →,

King Piccolo

Drill Kick: ←,

Combo A:

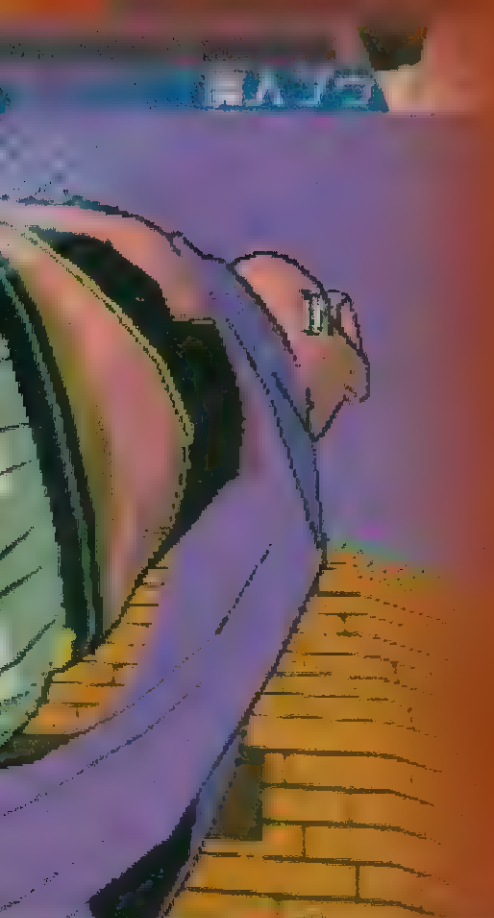
Combo B:

Demon Fist: →, ↓, →, →, ↓, →, →, ↓, →,

Majin Rendan: ↓, →, ↓, →, depois

Masougenki: ←, →, ←, →, novamente para mais ataques

Bukiri Maha: ↓, →, ↓, →, ↓, →, ↓, →,



Super Dragon Ball Z

Crafts & Meister/Atari
Luta - Memory Card
1-2 jogadores

7.5

Controle 8.5

Sistema aparentemente simples mais bem resolvido, combinando os botões você consegue fazer muitos golpes.

Diversão 6.5

Nada de muito surpreendente, um básico jogo de luta ao estilo antigo, fica abaixo das outras versões de Dragon Ball.

Gráfico 7.5

O que salva são os desenhos dos personagens, porque o cenário... meu amigo, é triste! Ques coisas quadradas, parecem feitas de papel.

Som 6.5

A trilha sonora é fraca, porém imita o desenho de TV mas não estimula quem joga.

Imitação! - *Por Marjorie Bros*

Credo! Este jogo é pura imitação do Street Fighter dos arcades, mas só que, com os personagens de Dragon Ball. Nenhuma novidade.

SUPER GAMEGIRL

Karen Brito

Studio
FLASH
BOOK
Model's
SUPER
GAMEPOWER

Super Dragon Ball Z

OBS: TODOS OS GOLPES FEITOS COM SEU PERSONAGEM À ESQUERDA E O ADVERSÁRIO À DIREITA

Andróide 16

Combo A:

Combo B:

Rocket Punch: ↓, →, ataque - maior força com

Mega Tackle: ←, →, ataque

Gigantic Press: no ar ↓, L1

Evolution Buster: de perto 360 graus no direcional ↓, →, ←, ataque

Hell Flash: ↓, →, ↓/→, ataque

Andróide 17

Violence Hold: - X, depois

Combo A1:

Combo A2:

Combo B1:

Combo B2:

Blaster: ↓, →, ataque

Savage Combo: →, ↓, ↓/→, Ataque

Avenging Fork: ↓, ←, Ataque, ataque novamente quando acertar

Ultimate Blaster: ↓, →, ↓, →, Ataque

Energy Field: 360 graus no direcional ↓, →, ←, L1

Andróide 18

Violence Hold: X, depois

Combo A1:

Combo A2:

Combo B1:

Combo B2:

Blaster: ↓, →, Ataque

Savage Combo: →, ↓, ↓/→, Ataque

Infinity Hold: ↓, ←, Ataque

Ultimate Blaster: ↓, →, ↓, →, Ataque

Cell

Combo A:

Combo B:

Hell Needle: ↓, →, Ataque. Continue para mais ataques

Interrupter: ↓, ↑, Ataque ou ↑, ↓, Ataque

Drain Life: →, ↓, ↓/→, Ataque - drena action bar, também drena energia

Drain Life *Skills*: →, ↓, ↓/→, *

*Utilizar o ataque roubado no golpe acima ←, →, Ataque

Judgement: ↓, →, ↓, →, Ataque

Chi-Chi

Combo A:

Combo B1:

Combo B2:

Banana Fan: ←, →, Ataque

Power Pole Atack: ↓, →, Ataque - pressionar ataque mais 2 vezes o transforma num combo

Power Slugger: ↓, ← Ataque

Super Power Slugger: ↓ ←, ↓, ←, Ataque

Frieza

Combo A:

Combo B1:

Combo B2:

Round Dash: ←, →, ou →, ←, pressione ataque repetidamente durante a corrida.

Sonic Warp: ↓ →, ou ↓ ← ou → ↓, ↓/→ ou ← ↓, ↓/←,

Frieza Cutter: ↓, →, Ataque

Psychokinesis: ↓, ←, Ataque

Flex Laser: ←, →, Ataque

Death Ball: ↓, →, ↓, →, Ataque - segurar ataque aumenta o tamanho e poder do golpe

Gohan

Combo A:

Combo B:

Masenko: ↓, →, ataque

Soaring Dragon Strike: ←, →, Ataque pressione ataque novamente para um segundo golpe

Fissure Fist: → ↓, ↓/→ Ataque

Dragon Shot: ↓ →, ↓ →, Ataque

Energy Charge: ←, →, ↓, ←, Ataque

Super Saiyan: →, ←, ↓, →, Ataque

Goku

Combo A:

Combo B1:

Combo B2: →

Combo B3: ↑

Combo B4: ↓

Kamehameha: ↓, →, ataque - segure ataque para carregar e fornar o golpe mais forte

Flurry Kick: ↓, ← ataque; Ataque novamente ao acertar o inimigo

Blast Fist: →, ↓, ↓/→ Ataque

Kaioken: + +X - ou L1 + X ou R1 +

Super Kamehameha: ↓, →, ↓, →, Ataque

Super Saiyan: →, ←, ↓, → Ataque

Krillin

Knee Drop: No ar, ↓ +

Combo A:

Combo B1:

Combo B2:

Destructo-Disk: →, ↓, ↓/→, Ataque segure ataque para "carregar" o golpe

Scatter Blast: ↓, ↑, Ataque ou ↑, ↓, Ataque

Kamehameha: ↓, →, ataque - segure ataque para "carregar"

Flicker: ← →,

Super Destructo-Disk: ↓ →, ↓, →, Ataque

Majin Buu

Combo A1:

Combo A2: ,

Combo B:

Spread Ball: ↓, →, ataque - segure ataque para "carregar"

Hazard Breath: ↓ ↑, Ataque ou ↑, ↓, Ataque - segure ataque para carregar

Hurricane Dash: ↓ ← ataque

Detonation: gire o directional 2 vezes - 720 graus, ↓, →, ←, repita o giro do direcional, e ataque

Piccolo

Punch: ←,

Combo A:

Combo B:

Demon Fist: → ↓, ↓/→, Ataque ou → ↓, ↓/→ +

Beam Cannon: ↓, →, Ataque

Dimensional Barrior: ↓, ↑, Ataque)segure ataque para "carregar"

Special Beam Cannon: ↓, →, ↓, → Ataque - segure ataque para carregar

Trunks

Combo A:

Combo B1:

Combo B2: ↑

Combo B3: ↓

Crescent Wave: ↓, →, ataque ou ↓, →, + é um ataque horizontal, é vertical e os dois botões criam os dois golpes

Stylish Buster: ←, ↓, ↓/←, Ataque

Aura Smash: ←, →, Ataque

Slash Break: ↓, ←, ↓, ↓/←, Ataque

Super Saiyan: →, ←, ↓, →, Ataque

Super Dragon Ball Z

Majin Vegeta

Combo A:

Combo B1:

Combo B2:

Combo B:

Lucora Gun: ↓, →, ↓, →,

G. Slicer: ↓ ↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ↑, ↓, △, ↓ determinam a velocidade dos disparos, ↑ ↓ determinam o arco

Assault Rush: →, ↓, →, →, ↓, →

para mais hits

Counter Break: ↓, ←, X, enquanto estiver sendo atacado

Blast Flare: ↓, ←, ↓, ←, um tiro rápido

Galick Gun: ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, →, ↓, ↓, →

Cyborg Frieza

Combo A:

Combo B1:

Combo B2:

Sonic Warp: ↓, →, ↓, ←, →, ↓, →, ↑, ←, ↓, ←

Frieza Cutter: ↓, →, ↓, →

Crack Bomb: ↓, ←, ↓, ←, depois do hit, ↓, ←, ↓, ←, arremessa mais longe

Flex Laser: ←, →, ←, →,

Death Ball: ↓, →, ↓, →, ↓, →, ↓, →, segure para carregar

Videl

Trick Shoot: ↓,

Combo A1:

Combo A2:

Combo B:

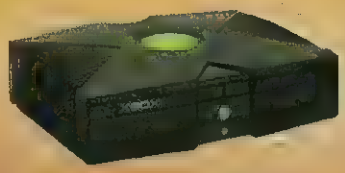
Triple Crush: ↓, →, ↓, →, depois

Slash Drop: ↓, ←, ↓, ←,

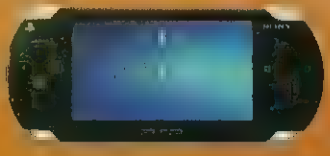
Trick Move: ↓, ↑, ↑, ↓, depois

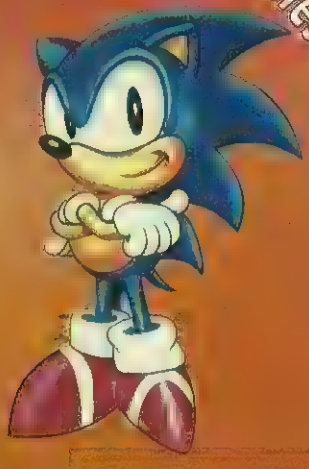
Volteks Aura: ↓, →, ↓, →, ↓, →, ↓, →,

SS GAMES



Só aqui na SSGames você encontra preço bom e variedades em jogos e consoles





Enviamos Sedex para todo o Brasil

Tudo para o seu Video Game

Financiamos a sua venda em até 12* vezes no cheque ou carnê

* cadastro sujeito a aprovação

Loja: Viaduto Santa Efigênia, 70

Tels.: 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803 a 50m do metro São Bento

www.ssgames.com.br **ssgames@ssgames.com.br**

Por Lord Mathias

Hitman: Blood Money

O assassino geneticamente alterado Agente 47 está de volta no quarto jogo da série Hitman. Desta vez, ele enfrentará inimigos de uma agência rival, incluindo um agente que tenta acabar com a competição de agentes assassinando os companheiros do Agente 47, um a um. Esses rivais serão os chefes que você vai enfrentar durante o jogo, e as vezes, esses inimigos vão influenciar também os objetivos dentro da história. A lista de movimentos do Agente 47 foi ampliada em Blood Money, com destaque para os combates em proximidade; movimentos como cabeçada ou desarmar o inimigo estarão disponíveis neste tipo de combate. Você pode usar a criatividade para evitar alarmes enquanto extermina um inimigo. Aliás, suas ações têm forte influência sobre sua reputação durante o jogo, ou seja, quanto mais frio você agir durante as missões, mais temido se tornará nas missões seguintes. Este sistema pode facilitar ou dificultar seus objetivos nas missões, e você poderá acompanha-lo através de um jornal, entre as missões. Dinheiro também gera uma grande influência durante o jogo: melhorando armas, subornando pessoas para encobrir pistas, comprando "dicas" e até pagando para ter seu traje de volta após uma missão em que utilizar algum disfarce. O sistema de armas agora permite que mais modificações sejam feitas (cada arma conta com entre 10 e 15 alterações para compra, como miras, silenciadores, e até algumas opções mais complexas, como tratamento contra detectores de metal). Tudo isso somado a um novo sistema que promete de 3.000 a 4.000 personagens com os quais se pode interagir livremente, e ambientado em Las Vegas. Vale muito a pena detonar!

Hitman: Blood Money

Eidos/Interactive
Ação/Adventure/1ª pessoa
1 jogador - Memory Card

9.5

Controle 9.0
Os controles são um muita fácil de se acostumar e deixa o jogo muito bom.

Diversão 9.5
Você poderá sabotar os planos dos seus inimigos durante o jogo e ficara cada vez mais emocionante a ação.

Gráfico 9.0
Maravilhosos, embora os melhores gráficos tenham ficado para a versão do XBox, os outros consoles e o PC também ganharam muito.

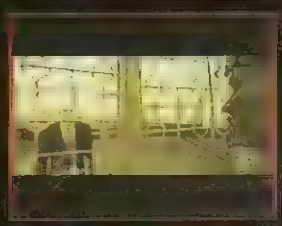
Som 9.5
A trilha sonora ficou excelente que combina muito a ação do jogo.

Maravilhoso! - *Por Lord Mathias*

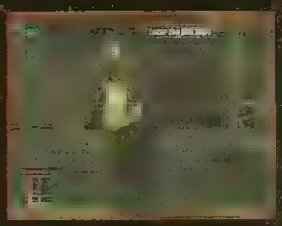
Difícil encontrar um jogo assim com tudo de perfeito, ação muito boa, maravilhosos quebra-cabeças, gráficos excelentes... Sem comentários!

Fase 1 - Death a Showman

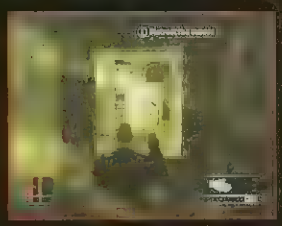
01 - Siga em frente, suba os obstáculos e você sairá no pátio em frente a mansão.



02 - Chegue até o portão, espere o segurança vir falar com você, logo após a conversa o portão se abrirá.

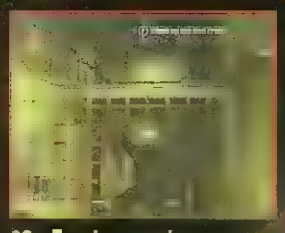


03 - Cheque a imagem no seu inventário, e entre no Gift Shops à esquerda.

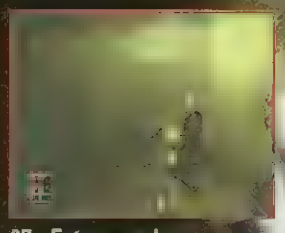


04 - Acesse o seu inventário e equipe a moeda, atire-a nesse ponto para distrair os guardas, saia pela porta discretamente sem chamar a atenção dos guardas.

05 - Entre no teatro, acesse o Fiber Wire no inventário, e elimine o gangster silenciosamente e pegue sua arma e guarde-a depois.



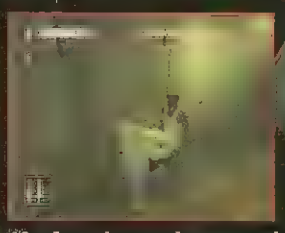
06 - Escale a grade vermelha, e pule para outra extremidade e pegue a shotgun na sua frente.



07 - Entre na sala e elimine os dois guardas, pegue os corpos e guarde dentro dos dois caixotes.

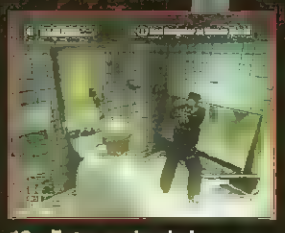
08 - Esconda-se dentro do armário e espere o cientista sair, saia e elimine-o, pegue sua roupa e seu cartão e guarde as armas.

09 - Abra a porta com o cartão, entre com cautela que os guardas não te incomodarão. Siga em frente, vire a esquerda e você encontrará uma bandeja com comida no chão, pegue-a e siga em frente.



10 - Aproxime-se desse guarda e espere ele pegar a comida na bandeja, assim ele o deixará entrar na sala. Entre e desça pela abertura do elevador e elimine o guarda em baixo.

11 - Desligue a energia pelo quadro de força e entre com cautela, pois haverão muitos inimigos. Atire nos bujões de gás para causar explosões eliminando os inimigos.



12 - Entre no banheiro e use este guarda como escudo para matar os outros inimigos localizados na outra sala, após eliminá-los, suba pelas escadas que você encontrará uma maleta.

13 - Acesse o inventário e selecione a maleta para abri-la, você terá que eliminar três inimigos pela janela. O primeiro esta no telhado da casa, o segundo estará na roda-gigante, e o último estará caminhando pelo chão.

14 - Saia pela porta ao lado e desça pelo cano, siga em frente e entre pela porta do escritório.

Hitman: Blood Money

15 - Pegue a seringa na maleta, suba as escadas e elimine o guarda e a secretária com a seringa. Entre na sala onde estará o Mr. Swing King, elimine-o.

16 - Saia pela janela e siga em frente até esse local, aonde você encontrará a bomba e o detonador, siga em frente e entre por outra janela.

17 - Plante a bomba neste ponto e afaste-se para detoná-la, desça as escadas e saia pela porta a esquerda.

Fase 2 - A Vintage Year

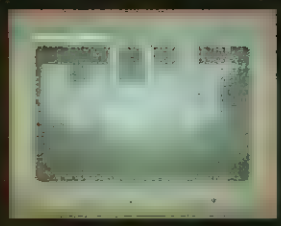
18 - Selecione o Fiber Wire no inventário, siga atrás desse guarda e elimine-o silenciosamente, leve-o para o matagal e pegue sua roupa e sua shotgun. Agora você poderá andar sem ser visto.

19 - Entre pelo portão principal e siga reto, entre nesse portão e desça até a adega. Acesse o mapa e você verá um ponto vermelho que mostra a indicação do alvo que você terá que eliminar.

20 - Siga Manuel Delgado e elimine-o silenciosamente, após isso saia da adega.

21 - Saia pelo mesmo local onde você entrou e vire a direita. Entre pelo ponto indicado pela foto, ao entrar vire a direita novamente, siga e entre na porta a esquerda que entrará na Hacienda.

22 - Entre, vire a esquerda e a esquerda novamente, você entrará em um quarto e encontrará um guarda dormindo, pegue a roupa que esta na cadeira, aproveite e pegue munição em cima da mesa. Saia pela porta que dará acesso as escadas.



23 - Suba as escadas, você dará acesso ao andar de Don Fernando Delgado, acesse o mapa e veja sua localização e vá com cautela.

24 - Entre na sala de Don Fernando Delgado e vá silenciosamente em sua direção, elimine-o e jogue seu corpo pela sacada.

25 - Volte na sala onde você trocou as roupas e pegue novamente a outra roupa e volte para a adega.

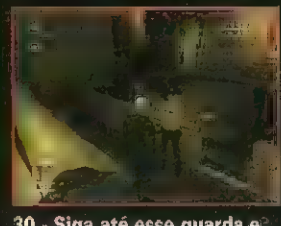
26 - Dentro da adega você achará uma passagem secreta como indica foto; entre, vire a direita e elimine todos na sala. Siga em frente e entre no elevador a direita que lhe dará acesso ao andar de baixo.

27 - Saia do elevador e entre no avião que lhe levará para fora.

Fase 3 - Curtains Down

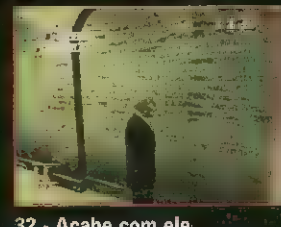
28 - Entre pela porta, desça as escadas com cautela para não chamar a atenção dos seguranças.

29 - Entre na porta a frente e você sairá nesse local, como indica a foto.



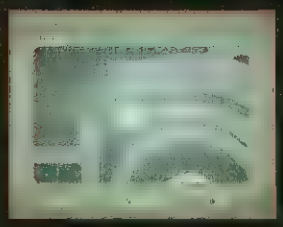
30 - Siga até esse guarda e ele o impedirá de prosseguir.

31 - Elimine-o e vá rapidamente em direção de Alvano D´Alvade.



32 - Acabe com ele rapidamente e se esconda até a situação se acalmar.

33 - Troque sua roupa com um agente ou um policial.



34 - Suba até o terceiro andar e vá até a sala indicada com uma estrela no mapa, lá haverá munição e armas.

35 - Saia da sala e vá até a porta ao lado. Richard Delahunt estará num camarote do segundo andar, elimine-o.

36 - Após isso, muitos agentes aparecerão, não economize munição.

37 - Desça as escadas rapidamente e volte até o começo da tel para escapar.

Fase 4 - Flatiline

38 - Siga em frente e vire a direita que você encontrará este sujeito atrás da lata de lixo, acabe com ele silenciosamente, pegue sua roupa para ter acesso a clínica e ponha-o dentro da lata de lixo.

39 - Suba em direção a clínica você encontrará este sujeito fumando, pegue o cartão de acesso em cima do banco e saia discretamente.

40 - Siga em direção a clínica e entre pela lateral subindo as escadas e suba pelo cano como mostra a foto.

41 - Entre calmamente pela direita e você terá acesso aos quartos indicados por letras, entre no quarto D.

42 - Abra o gás que esta no quarto para que quando o sujeito entrar, ele explodir, eliminando-o.

43 - Saia do quarto, continue em frente, entre pela porta lateral da escada, conforme indica a foto, e entre novamente à esquerda.

44 - Neste ponto coloque uma mina na corrente que segura o lustre, aguarde o sujeito entrar para tomar um drinque e use o detonador. Quando o sujeito entrar, um vídeo aparecerá, não é necessário esperar dentro da sala.

45 - Desça até o térreo e entre pela porta do salão principal, dando acesso à academia, lá você encontrará um sujeito de roupão verde, ele será seu próximo alvo, elimine-o.

46 - Volte ao salão principal e entre pela porta indicada pela foto, abra a porta a sua direita e desça as escadas, você sairá no corredor da lavanderia.

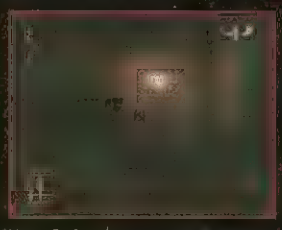
47 - No final do corredor, suba as escadas e você terá acesso à área psiquiátrica, a porta estará trancada, pule a janela.

48 - Elimine o enfermeiro.

pegue a chave sobre a mesa e desça as escadas dando acesso as celas, procure um paciente ruivo.

49 - Entre em seu quarto e fale com ele, você terá que usar a Syringe Death Serum que está em seu inventário, fazendo parar seu coração.

50 - Saia da clínica e volte até o começo da fase, lá você encontrará um necrotério, como indica a foto.



51 - Ache o agente na cama e use o antídoto e saia pela porta Exit.

Fase 5 - A new life

52 - 53 - Siga em frente e vá até este furgão onde terá dois agentes, elimine-os e pegue sua roupa, o vídeo-tape e ligue para a casa para confirmar se Vinnie Sinistra está lá.

Hitman: Blood Money

54 - Saia do furgão e vá até este carro de lanches e plante uma mina no lanche que o velho irá entregar dentro da casa. Você poderá usar o detonador na hora que quiser, esta explosão será apenas uma distração.

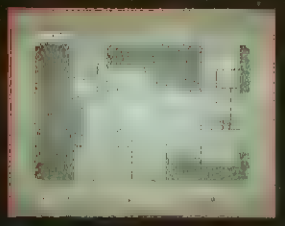
55 - Sabote o quadro de força em frente a casa e entre pela lateral esquerda da casa.

56 - Você sairá na lavanderia.

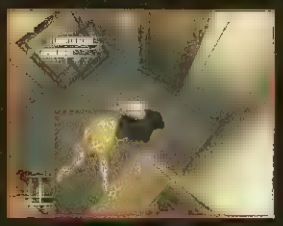
entre na segunda porta à esquerda, dando acesso ao porão, pegue o "light fluid" na prateleira conforme a foto.

57 - Volte à lavanderia a entre na cozinha, vá até a porta que o levará à piscina. Esteja sozinho para ninguém ver.

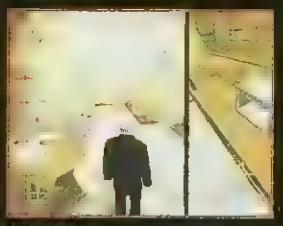
58 - Vá pela lateral da piscina e coloque o "light fluid" na churrasqueira.



59 - Volte ao interior da casa e veja a localização de Vinnie Sinistra no mapa.



60 - Ache e o elimine silenciosamente.



61 - Use o detonador para estourar a bomba chamar atenção dos agentes.

62 - Você terá duas opções para conseguir o microfone, espere a moça de biquíni morrer queimada na churrasqueira, ou espere-a estar só e a elimine.

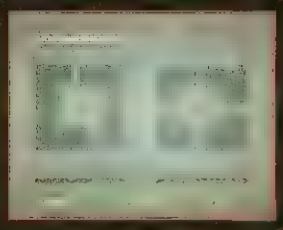
63 - Volte ao inicio da fase para sua fuga.

Fase 6 - The murder of crows

64 - Espere o homem vestido de pato conversar e siga ele.

65 - Neste ponto, elimine-o, pegue a fantasia e a maleta e coloque o corpo na lixeira.

66 - Acesse o mapa e veja a localização de Angelina Mason, que também estará fantasiada, siga-a, elimine-a e pegue seu Walkie Talkie.



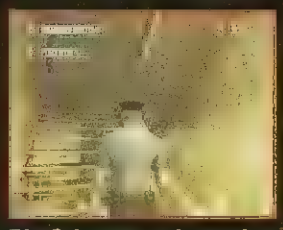
67 - Vá até a estrela indicada pelo mapa para pegar munição.

68 - Ache o beco chamado Old Books, lá você encontrará seguranças vestidos de pato amarelo, elimine todos eles e entre na porta ao lado.

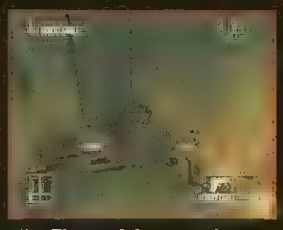
69 - Suba pela escada espiral, entre na primeira porta e elimine Mark Purayah JR, que estará vestido de pato cinza, pegue seu Walkie Talkie.

70 - Saia por onde entrou, agora você terá que eliminar Raymond Kulinsky,ache sua localização pelo mapa, ele estará no Blues Bar.

71 - Entre pelo portão principal e entre pela porta ao lado do balcão, ela te levará à cozinha, entre pela porta.



72 - Suba as escadas, onde levará ao segundo andar, siga reto e você encontrará Raymond Kulinsky.



73 - Ele também estará vestido de pato, elimine-o silenciosamente e pegue seu Walkie Talkie.

74 - Vá até o fundo do quarto, vire a direita onde estará uma porta, que lhe dará acesso às escadas de emergência, desça e vire a direita até a rua.

75 - Acesse o mapa e vá até a saída como mostra a foto.

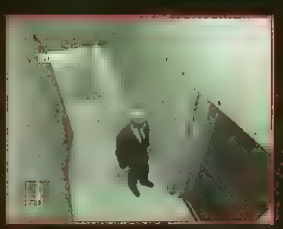
Fase 7 - You better watch out...

76 - Siga em frente, vá ate o elevador e suba nele.

77 - Siga pela lateral da casa e você encontrará uma banheira, onde estará Chad Bingham JR, elimine-o e ache um local para se esconder até as coisas se acalmarem.

78 - Após a situação acalmar-se, troque de roupa com um dos agentes.

79 - Suba até o segundo andar da mansão e vá até o quarto onde tem uma estrela no mapa, lá você encontrará munição e um vídeo tape. Elimine antes o agente que está na sala, caso contrário ele o denunciará.



80 - Saia por outra porta do quarto, você encontrará uma escada, sub-a e entre na porta ao final da escada.

81 - Você sairá em um estúdio fotográfico. Tome cuidado, pois haverão muitos agentes.

82 - Entre na sala ao lado do estúdio e pegue outro vídeo tape em cima da mesa. Espere os agentes dar as costas para não chamar a atenção.

83 - Saia por onde entrou e entre na sala ao fundo do estúdio, lá você encontrará Lorne De Havilland, que estará de roupão vermelho e com seu cachorrinho.

84 - Elimine Lorne De Havilland silenciosamente, saia e vá até o elevador.

85 - Suba até o andar do Heli Pod e vá até o helicóptero para escapar.

Fase 8 - Death on the Mississipi

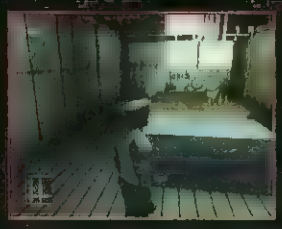
86 - Suba as escadas e vá pela direita, aonde você encontrará o primeiro gator gang, elimine-o quando ele estiver sozinho para ninguém ver.

Hitman: Blood Money

87 - Vá até o restaurante e entre pela porta dos fundos à esquerda.

88 - Neste ponto, espere chegar um marinheiro. Elimine-o, leve o corpo para o banheiro e pegue sua roupa.

89 - Saia do banheiro, siga em frente e vá até uma porta onde estarão dois guardas protegendo, entre por ela e siga.



90 - Siga pelo corredor e entre na segunda porta a direita, você chegará na cozinha, onde encontrará o segundo gator gang, elimine-o.

91 - Saia por outra porta da cozinha e siga pela lateral do navio até as escadas, suba-a e você encontrará os outros três gator gang, elimine-os.

92 - Dentro da cabine, você encontrará Skip Mulodon, elimine-o silenciosamente.

93 - Vá até o quarto de Skip Mulodon, lá você achará um cofre, abra e pegue as fotos lá dentro.

94 - Saia da cabine e vasculhe pela lateral do navio, lá você encontrara mais um gator gang, elimine-o.

95 - Vá para o corredor principal do terceiro andar, lá você encontrará um gator gang acompanhado, elimine-o.

96 - Desça até o 1º andar, entre na sala das máquinas, vá até o final e saia pela porta.

97 - Você sairá na lateral do navio, siga e você achará um bote para sua fuga.

Fase 9 - Till Death Do Us Part

98 - Ande pela passarela calmamente, vire à esquerda e à direita, você sairá em um jardim, aonde terá um homem bêbado caminhando, siga-o.

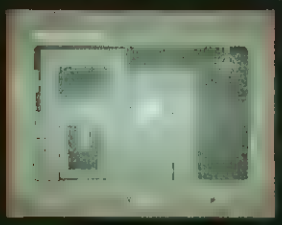
99 - Espere-o sentar para cochilar e pegue sua roupa.

100 - Siga em direção à entrada da mansão.

101 - Na entrada da mansão você encontrará Groom saindo, não o elimine ainda, pois chamará a atenção dos guardas.

102 - Entre na mansão e entre na primeira porta à esquerda cuidadosamente. Espere um guarda entrar e pegue sua roupa para ter acesso ao resto da mansão.

103 - Suba até o sótão e plante as bombas neste local conforme a foto e sabote a energia no quadro de força.



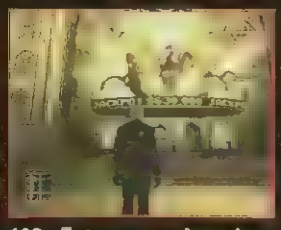
104 - Desça e vá a direção à estrela indicada no mapa para pegar munição.

105 - Acesse o mapa e veja a localização de Groom, caso ele esteja em local publico, acione o detonador para chamar a atenção de todos, assim será mais fácil eliminar Groom.

106 - Agora acesse o mapa e veja a localização de Bride's Father, elimine-o silenciosamente.

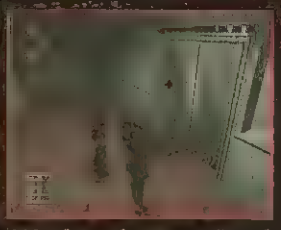
107 - Após isso volte para o começo da tela para escapar.

Fase 10 - A House of Cards

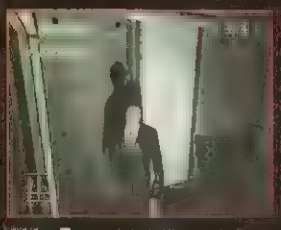


108 - Entre no cassino, vire à esquerda e entre no salão principal conforme a foto.

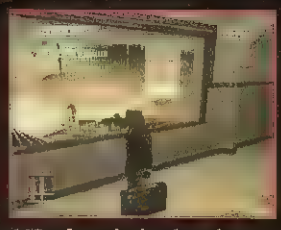
109 - Você encontrará as malas de alguns clientes. Instale explosivos nas malas para que quando as coisas esquentarem, você possa usar como distração.



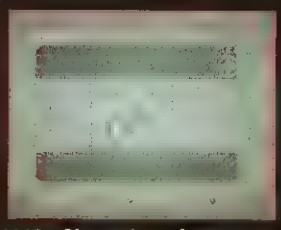
110 - Aguarde no saguão até que uma limusine encoste-se à entrada do cassino, trazendo o cientista, siga-o discretamente.



111 - Espere-o entrar no elevador para que você possa eliminá-lo sem ninguém ver, pegue seu cartão e sua maleta. Suba no teto até as coisas se acalmarem.

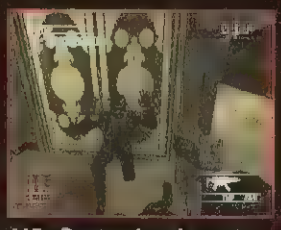


112 - Ao sair do elevador, o segurança do cientista estará no andar, elimine-o, pegue sua roupa e seu cartão de acesso.



113 - Siga até a sala com a estrela no mapa para pegar munição.

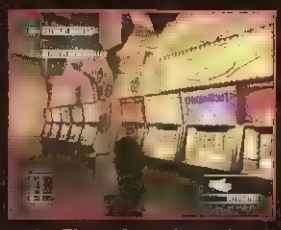
114 - Acesse o mapa, lá você verá uma sala numero 803, vá até ela. Elimine os dois seguranças que estão protegendo-a.



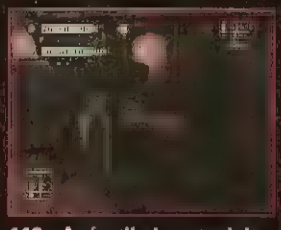
115 - Dentro da sala, mate esse sujeito, na sala ao lado você encontrará um celular sobre a mesa, use-o para ligar para Sheik Al – Khalifa.

116 - Saia da sala, volte em direção ao elevador e desça até o saguão, verifique no mapa a localização de Hendrik Schmutz, ache-o e elimine-o.

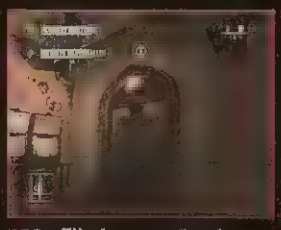
117 - Vá em direção ao cassino, pois seu ultimo alvo estará dentro do bar conforme a foto. Entre com cuidado, você encontrará dois seguranças na porta vigiando.



118 - Eles o impedirão de passar. Use o detonador próximo as máquinas para chamar a atenção de todos e elimine os dois guardas.



119 - Após eliminar os dois guardas, mais guardas virão, elimine-os e vá rapidamente em direção ao Sheik Al- Khalifa.

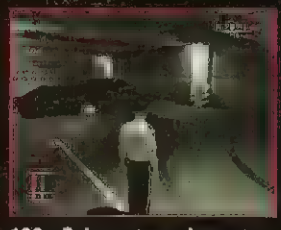


120 - Elimine-o e vá até as máquinas do cassino, entre na porta indicada pela foto e você estará na saída.

Fase 11 - A Dance With the Devil

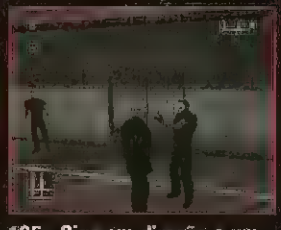
121 - Entre pela porta de vidro, fale com o guarda da recepção.

122 - Siga e elimine-o, pegue sua roupa.



123 - Saia, entre pela porta da direita, você verá uma escada, desça e você chegará no estacionamento.

124 - Vire à esquerda, passe pelas duas limusines e desça as escadas, siga reto até encontrar esse homem que estará passando mal, elimine-o e pegue sua roupa. Esconda o corpo na lixeira.

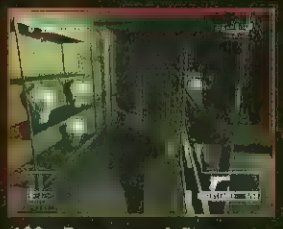


125 - Siga em direção a um elevador que você encontrará dois seguranças, um deles irá a sua direção com um detector de metais, espere ele examiná-lo e entre no elevador, desça.

126 - Saia do elevador, entre pela porta e vá até o final do corredor, você encontrará um bar.

Hitman: Blood Money

127 - Após a conversa, siga Maynard John, ele o levará à uma sala, aonde vocês irão se confrontar.



128 - Pegue munição e armamento sobre a mesa. Não fique parado, pois você será um alvo fácil para ele, corra para as laterais que você o atingirá facilmente.

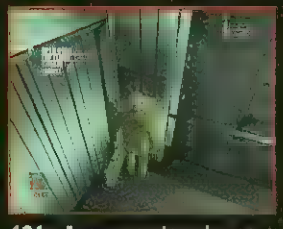
129 - Após eliminá-lo pegue a chave que estava com ele.

130 - Saia da sala, acesse seu mapa e veja a localização de Anthony Martinez, que estará por perto, espere-o ficar sozinho e o elimine, pegue sua roupa e a maleta.

131 - Após isso, acesse o mapa e veja a localização de Vaana Ketlyn.

132 - Fale com ela e siga-a, após nova conversa, elimine-a.

133 - Saia da sala e vá até o elevador, suba até a garagem.

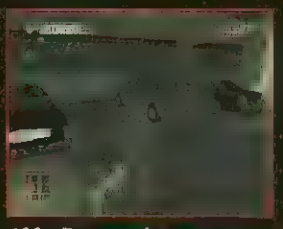


134 - Acesse o elevador ao lado e suba até o Top Floor.

135 - Saia, e entre na primeira porta à direita, acesse a primeira porta à direita novamente, que dará no escritório.

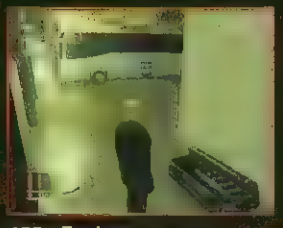
136 - Acesse o laptop, para pegar informações.

137 - Aguarde na sala, pois aparecerá uma mulher vestida de anjo, elimine-a, para fazer um objetivo extra. OBS: não é obrigatório.

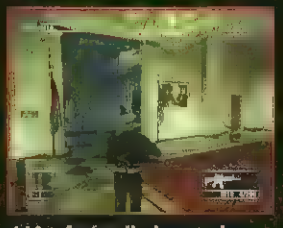


138 - Desça até a garagem novamente, onde terá acesso à saída, localizado em um furgão que estará entre duas limusines, conforme a foto, entre nele e fuja.

Fase 12 - Amendment XXV

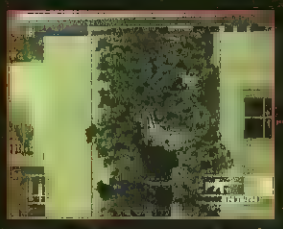


139 - Equipe uma arma pesada, pois nessa fase você terá que eliminar todos os seguranças na entrada. O armamento estará na lateral direita da casa.



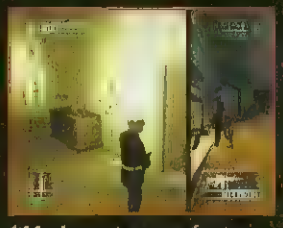
140 - Após eliminar todos, pegue uma roupa de segurança para andar sossegado dentro da casa.

141 - Entre pela entrada principal, passe pelo detector de metais, passe pela porta à frente e entre na porta à esquerda, nessa sala haverá munição sobre a mesa.



142 - Saia pela janela e na grade conforme mostra a foto.

143 - Siga em frente e suba pelas escadas, aonde levará ao segundo andar. Ande calmamente, pois você estará sendo filmado.



144 - Logo aparecerá um vídeo mostrando uma mulher de rosa e um agente, onde eles estarão se beijando na lareira. OBS: não entre na sala.

145 - Espere-os saírem da sala e siga-os.

146 - Logo aparecerá o vice-

presidente, espere-o ficar sozinho e o elimine, pegue o cartão que estava com ele.

147 - Após eliminar o vice-presidente, troque sua roupa e espere a situação se acalmar.

148 - Siga até as escadas na janela conforme mostra a foto.

149 - Nesse local espere um agente aparecer, elimine-o, pegue seu cartão e pegue sua roupa, entre pela porta.

150 - No corredor, entre pela porta à esquerda, onde terá munição.

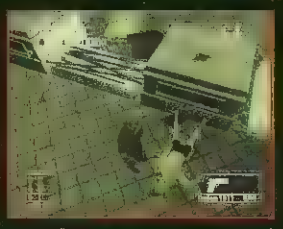
151 - Siga passando calmamente pelo escritório para não ser descoberto e entre na porta ao final, dando acesso às escadas, levando ao primeiro andar.

152 - Siga calmamente em direção á sala oval, onde estará Mark Parchezzi III.

153 - Após a conversa, ele fugirá, saia correndo atrás dele. Ele terá vários sósias para te atrapalhar, não se preocupe em matá-los, corra para o telhado por onde você entrou, ele estará te aguardando para o confronto.

154 - Mark Pachezzi III estará em baixo das escadas, passe abaixado para não ser atingido e vá se aproximando em sua direção se protegendo.

155 - Fique abaixado conforme a foto e elimine-o.

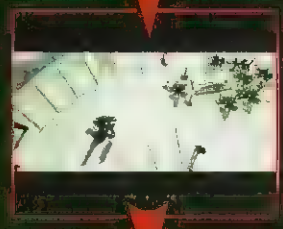


156 - Vá até o corpo de Mark Pachezzi III, pegue sua roupa e sua arma.

157 - Suba as escadas atrás do corpo, e caminhe até o começo da fase.

158 - Vá até o portão como mostra a foto e escape.

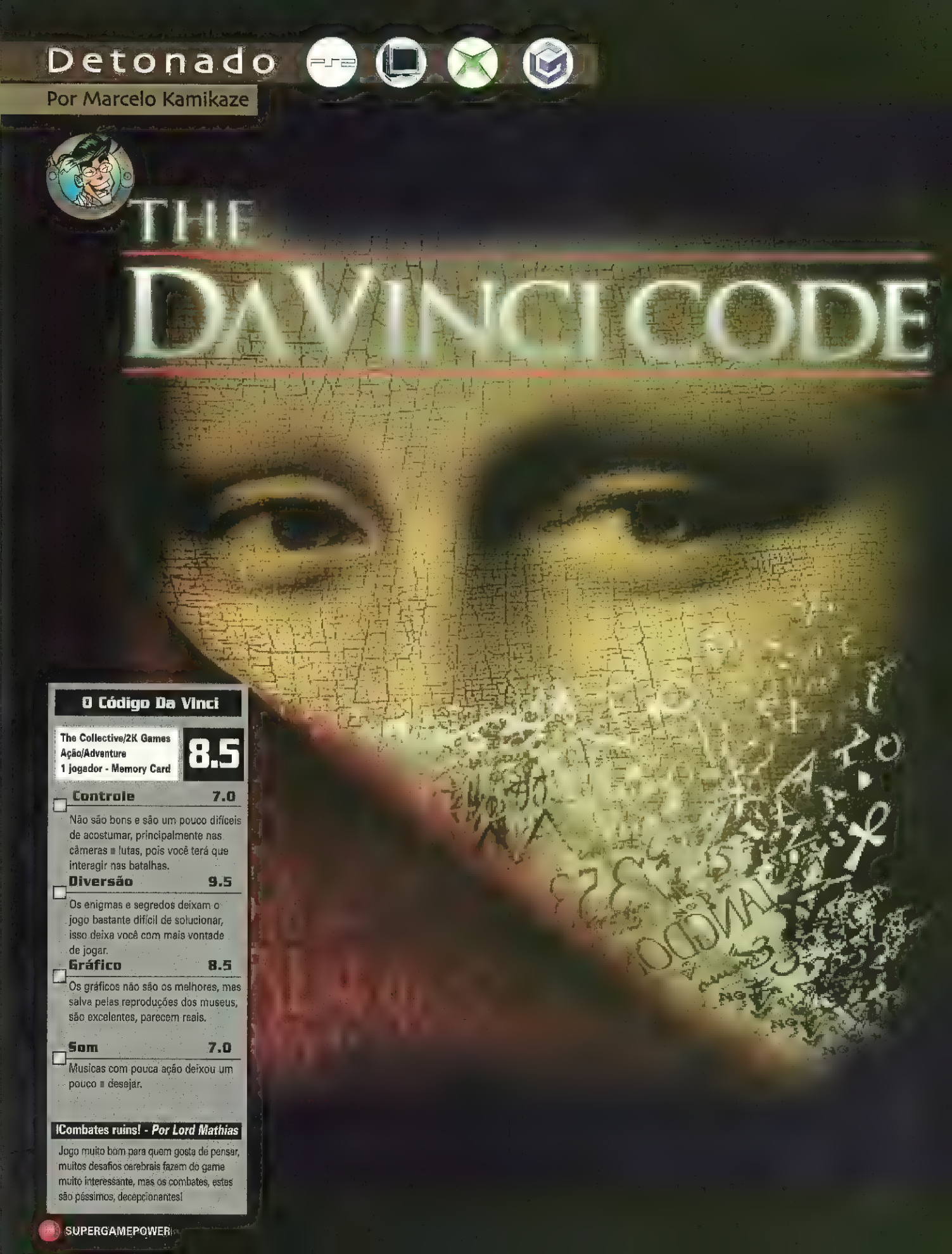
Réquiem - Final



159 - 160 - 161 - 162 - Após a conversa de Diana e o Agente 47, ela o trairá, envenenando-o. Logo após ela irá ao seu velório, onde ela o dará o antídoto pelo beijo para revivê-lo. Fim!

Por Marcelo Kamikaze

THE DA VINCI CODE



O Código Da Vinci

The Collective/2K Games
Ação/Adventure
1 jogador - Memory Card

8.5

Controle 7.0

Não são bons e são um pouco difíceis de acostumar, principalmente nas câmeras e lutas, pois você terá que interagir nas batalhas.

Diversão 9.5

Os enigmas e segredos deixam o jogo bastante difícil de solucionar, isso deixa você com mais vontade de jogar.

Gráfico 8.5

Os gráficos não são os melhores, mas salva pelas reproduções dos museus, são excelentes, parecem reais.

Som 7.0

Musicas com pouca ação deixou um pouco a desejar.

!Combates ruins! - *Por Lord Mathias*

Jogo muito bom para quem gosta de pensar, muitos desafios cerebrais fazem do game muito interessante, mas os combates, estes são péssimos, decepcionantes!

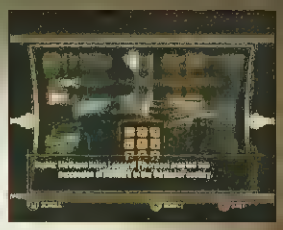
Baseado no grande sucesso de Dan Brown, livro de mesmo nome, O Código Da Vinci, que acabou também virando filme, vem agora emplacando nos videogames da galera. Embora o jogo não tivesse tido a sofisticação do filme, conseguiu manter as grandes partes de investigação e excelência em decifrar códigos. Da vinci é um jogo de ação e adventure que apesar de toda parte de exploração e de decifrar enigmas, ainda conta com cenas de combate, mesmo que sejam fracas. Game com visão em terceira pessoa com câmera livre, e a visão atrapalha em algumas partes, e nas investigações fica em primeira pessoa. O melhor a fazer é examinar todos os itens que encontrar, alguns revelam grandes informações, outros precisam ser combinados. Sem dúvida o melhor do jogo são os quebra-cabeças, pois as cenas de combate são um pouco sem graçaos. Os personagens podem dar algumas dicas, mas sem dúvida é o jogador o grande responsável em decifrar os enigmas e códigos do jogo. Os gráficos não são grandes coisas, salva por alguns cenários, perfeitamente reproduzidos, como o dos museus. Os personagens não são tão mal modelados assim, mas deixam um pouco a desejar, falta personalidade. O som, apesar de nada inovador, mantém um grande clima de mistério e a dublagem dos personagens é excelente, corresponde muito bem ao filme inclusive nos sotaques. Contudo, se você é fã de jogos de aventura, leu o livro e gostou, ou gostou do filme, não perca a chance de desvendar o mistério em seu console favorito.

Fase 1 - Louvre e Museum

01 - Você foi chamado para investigar o corpo. Após a conversa com Fache, comece a analisar o corpo.

02 - Examine o local indicado com o número 3, depois o número 9 e o número 7.

03 - Após examinar o corpo, Sophie ligará para Robert. Cheque seu inventário e examine o cartão, atrás dele haverá um número.

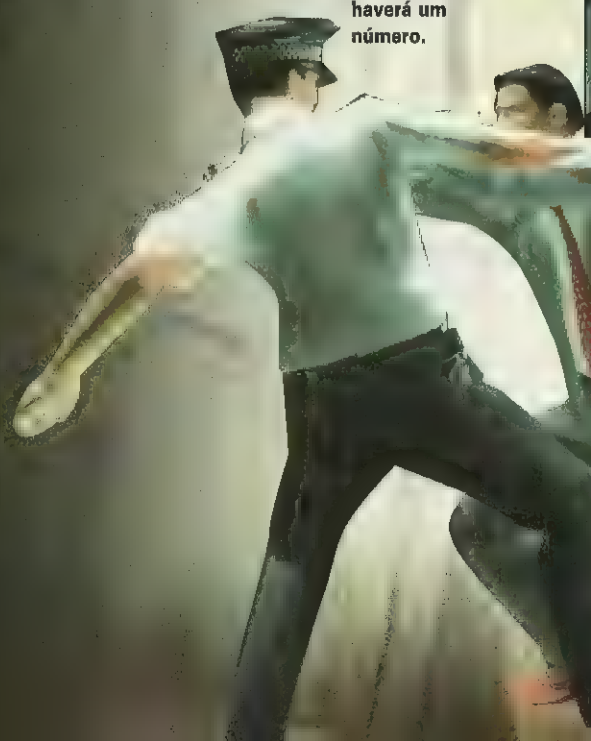


04 - Acesse o inventário e use o número do cartão no telefone, o número é 454.

05 - Sophie encontrará Robert no banheiro e contará a ele que ele esta sendo enganado por Fache, você descobrirá que ele tem um rastreador em sua roupa e você deverá se livrar dele. Pegue o sabonete na pia e leve-o para Sophie.

06 - Você terá que abrir a janela para se livrar do rastreador.

07 - Após abrir a janela, acesse o inventário e combine o rastreador com o sabonete e jogue fora.



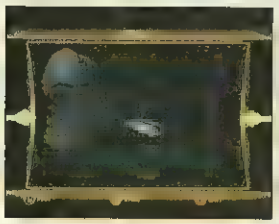
The Da Vinci Code

08 - Saia do banheiro e volte para investigar o corpo. Lá você encontrará seu primeiro obstáculo. Desvende a mensagem criptográfica, lá estará escrito "THE MONA LISA".

09 - Sophie terá que ser cuidadosa para não chamar a atenção dos guardas. Dica: caminhe abaixada e pelos cantos escuros.

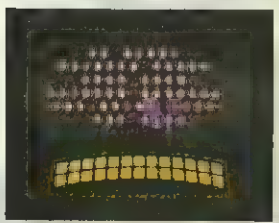
10 - Vá até o final do corredor e entre no portão. Você terá acesso a uma nova sala com dois guardas. Passe desapercebido por eles e siga.

11 - Adiante você encontrará um guarda distraído e você terá de confrontá-lo. Após derrotá-lo, esconda o corpo dele.



12 - Examine o armário e encontre a UV Light.

13 - Sophie encontrará Robert novamente em frente ao quadro de Mona Lisa. Você terá de examinar o quadro.

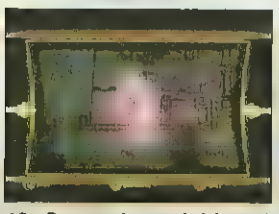


14 - Após examiná-lo você terá de resolver outra mensagem criptográfica. A resposta do enigma é " DA VINCI PAINTED THOSE THAT KNEW BETWEEN BACCHUS AND URIEL LIES THE CLUE".

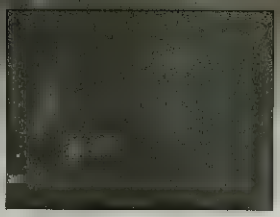
15 - Após desvendar o enigma aparecerá um guarda, acabe com ele e vá até a estátua conforme a foto, para encontrar um segredo (SATURN SPHERE) e saia da sala.

16 - Vá até o quadro indicado pela foto e examine-o, você encontrará um anel em cima do quadro. Ajude Sophie a subir e pegar o anel.

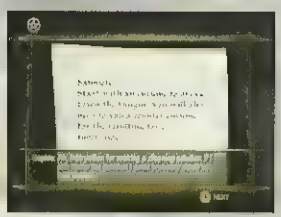
17 - Vá até a sala ao lado, acabe com os dois guardas, entre no escritório de Sauniere e examine sua mesa.



18 - Dentro do escritório, existe um mapa na parede: examine-o usando a UV Light.

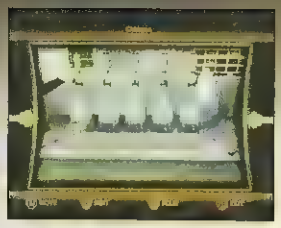


19 - Ajude Sophie a subir no duto de ventilação para abrir a porta da "Sala de Restauração".



20 - No final da sala haverá uma mesa: examine-a para encontrar um papel com instruções para fazer uma fórmula.

21 - Você encontrará em cima de umas caixas mais um segredo (DA VINCI'S AERIAL SCREW).



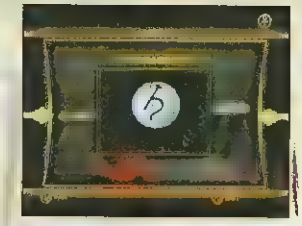
22 - Vá até a mesa com produtos químicos, você terá de fazer uma solução. Siga a seqüência: amarelo, cinza, azul.

23 - Ao lado da maleta amarela você encontrará um paninho, pegue-o.

24 - Vá até a pintura. Combine a solução com o paninho e aplique no quadro, saia e volte à sala do quadro Mona Lisa.

25 - No final do corredor haverá uma grade aberta, passe por baixo dela e siga.

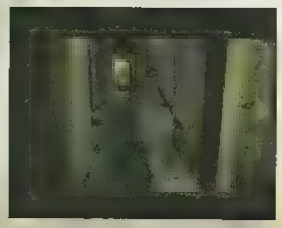
26 - 27 - Examine a escultura, use o anel no pequeno buraco e pegue o artefato.



28 - Desça a escadaria e do lado direito você encontrará mais um segredo (LEAD COIN). Após pegá-lo entre pela porta, siga reto e você chegará ao final da fase.

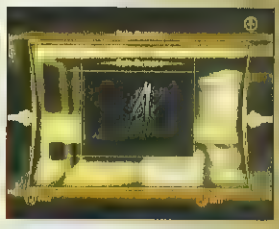
29 - Verifique o corpo do monge, no meio das duas camas você encontrará um "kit medicinal", pegue-o, saia da sala, vire à esquerda e entre no quarto da irmã Margarite.

30 - Após a conversa, saia e entre no quarto à frente, você encontrará o corpo da irmã Sandrine.



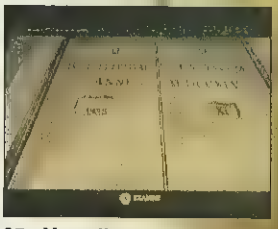
31 - Volte ao hall do quarto da irmã Margarite e entre na porta ao lado, você sairá no terraço da catedral, entre e acabe com o monge.

32 - Siga com cuidado até o final do terraço, lá você encontrará o quadro conforme a foto, usaremos isso mais pra frente.



33 - Volte ao hall da irmã Margarite, lá você achará uma porta chamada "balcony", lá você encontrará uma prateleira onde terá um alicate e o "oil can", pegue-os.

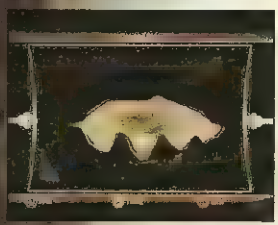
34 - Volte ao terraço e entre a esquerda, lá terá uma escada, que dará acesso dentro da catedral. Dica: ande com muita cautela, pois haverá muitos monges.



35 - Vasculhe e você encontrará essa pedra, você terá que colocar o mês e o dia para que o segredo seja revelado. Coloque "Abril XI".

The Da Vinci Code

36 - Após desvendar o segredo, uma mesa irá se levantar do chão, pegue a estátua (STATION OF THE CROSS STATUE) que estará sobre ela.



37 - Do lado de um dos pilares, você encontrará esta concha com uma chave dentro, pegue a chave.

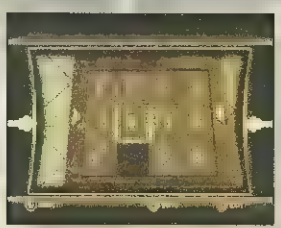
38 - Neste local, terá uma moeda (TIN COIN) escondida, procure e pegue-a.

39 - Nesta porta, use o alicate para quebrar o cadeado e entre, você sairá numa escada, suba-a.

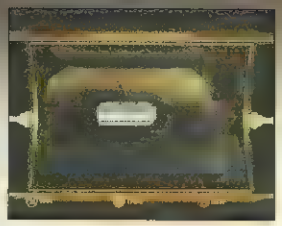
40 - 41 - Nessa sala haverá um órgão, com uma manivela ao lado, use-a para deixar o relógio na hora certa e o segredo se revelará, pegue a chapa de ouro (COPPER SLIDE).

42 - Volte ao quarto onde está o corpo da irmã Sandrine e use a chave para abrir o armário, lá você encontrará mais uma estátua (STATION OF THE CROSS STATUE), pegue-a.

43 - Observe que a irmã estará com o dedo apontado para a cama, vá até ela e arraste-a como mostra a foto.

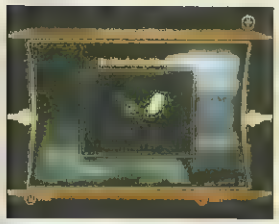


44 - Escreva "SION" na linha do meio, assim aparecerá uma chapa de bronze (BRONZE SLIDE), pegue-a.

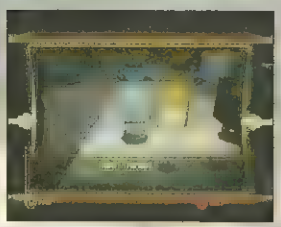


45 - Desça até a catedral novamente e vá até os pilares com as numerações romanas. Vá ao pilar VII e coloque a estátua de Jesus com a cruz.

46 - 47 - Agora vá ao pilar XIV e coloque outra pedra, o alçapão irá se abrir, entre e desça.

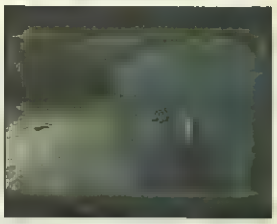


48 - Atrás das caixas, você encontrará mais um segredo (DA VINCI´S ORNITHOPTER).

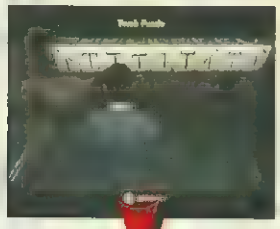


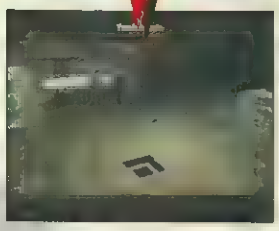
49 - No altar haverá três lanternas, coloque a chapa de ouro (COPPER SLIDE) na lanterna esquerda, coloque a chapa de bronze (BRONZE SLIDE) na lanterna direita, e no centro do altar derrame o óleo e ascenda as lanternas.

50 - Feito isso, aparecerá o nome de Jerùsalém na parede.



51 - Arraste esse altar que haverá um enigma escondido atrás dele.





52 - 53 - 54 - Esse enigma se refere ao quadro visto no terraço. Nele, está escrito o nome de Jerusalém de forma embaralhada. Você terá que descobrir qual letra representa cada símbolo. Siga esta ordem da esquerda pra direita: quadrado 4 letra J; quadrado 2 letra E; quadrado 3 letra R; quadrado 9 letra U; quadrado 1 letra S; quadrado 6 letra A; quadrado 5 letra L; quadrado 8 letra E; quadrado 7 letra M. Após isso o enigma estará resolvido.

55 - Saindo, cuidado, pois três monges aparecerão, tente sair desapercebido. Jogue objetos no chão para distraí-los, como na foto.

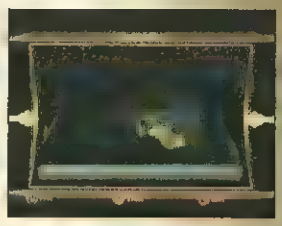
56 - Volte ao quarto da irmã Margarite, fale com ela e a fase terminará.

57 - Sophie terá que alimentar os cães para entrar na mansão, entre na porta conforme mostra a foto para pegar os bifes que esta dentro do refrigerador.

58 - Vá até o canil e ponha os bifes nas vasilhas dos cães e depois toque o sino para chamá-los, como mostra a foto.

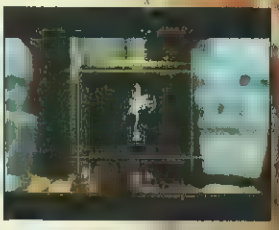
59 - Ao lado do canil há um quarto trancado. Entre pela janela como mostra a foto.

60 - Na prateleira haverá uma mala trancada com um cadeado de segredo. Para descobrir o segredo, você terá que conhecer a seqüência de Fibonaci, que é a seguinte: 132134.

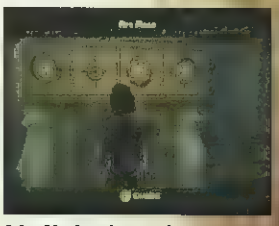


61 - Em seguida pegue a chave e siga para a ponte.

62 - Procure a manivela e gire-a para mover a ponte, atravesse-a e entre na mansão.



63 - No salão principal haverá uma mesinha ao lado da janela. Pegue a estátua (CUPID STATUE) que estará sobre ela.

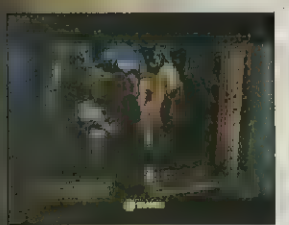


64 - Na lareira, coloque a peça que está faltando. Ela está no seu inventário.

The Da Vinci Code

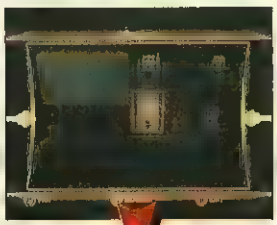
65 - Estes quatro medalhões escondem um enigma. Gire-os, como mostra a foto, para desvendá-lo. Em seguida, mais uma estátua (VENUS STATUE) aparecerá, pegue-a.

66 - No corredor haverá um armário e dentro dele mais uma estátua (AENES STATUE), pegue-a.



67 - Suba as escadas e examine o quadro da foto para descobrir um segredo (JUPTER SPHERE).

68 - Desça as escadas e vá até o local da foto. Você encontrará vários nomes na vidraça, suba a escada até a porta e use o anel para abri-la.

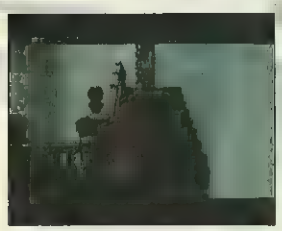


69 - 70 - na escrivaninha você encontrará uma anotação, pegue-a. Use o anel para abrir a gaveta da foto para pegar mais uma estátua (VULCAN STATUE). Na cama está um segredo (DA VINCI´S TANK).

71 - Saia e vá à sala ao lado e sobre a mesa você vai encontrar mais uma estátua (JUPITER STATUE), pegue-a.

72 - Do lado você encontrará mais uma mensagem criptográfica. Escreva esse texto para resolvê-la: JUPITER IS ABOVE VULCAN AENEAS IS BELOW MARS MARS IS TO VULCAN RIGHT.

73 - Desça as escadas e examine o abajur sobre a mesa conforme a foto. Mais uma estátua (MARS STATUE) aparecerá.

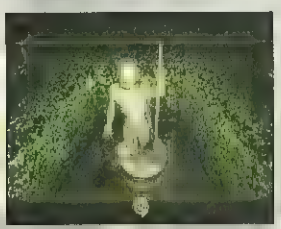


74 - Vá até o porta como mostra a foto.

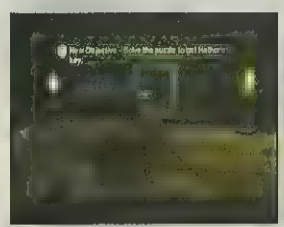
75 - 76 - Coloque as estátuas na seguinte ordem: Vênus no centro; Júpiter em cima; Vulcan no superior esquerdo; Mars no superior direito; Aenes no inferior direito; Cupid no inferior esquerdo. OBS: as estátuas terão sempre que estar de frente à Vênus.

77 - Agora você entrará em um labirinto no jardim.

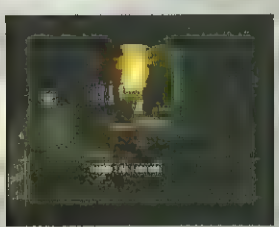
78 - Entre cuidadosamente, pois haverá guardas no labirinto.



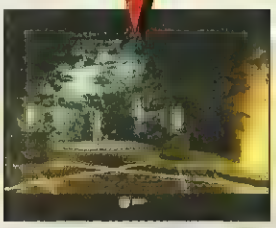
79 - Você encontrará estátuas usadas no enigma anterior gigantes, você terá que rodá-las até ouvir um clique.



80 - Entre na porta da estátua que se ergueu e você dará no lugar conforme a foto.



81 - Nesse enigma você terá de ascender as tochas na seqüência certa, pegue um bastão e ascenda-o para ascender a tocha.



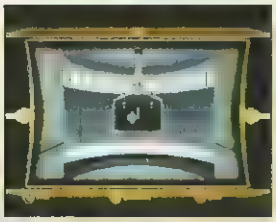
82 - 83 - 84 - 85 - Siga a seqüência baseando-se na entrada: a primeira tocha será a do lado oposto, na sua frente; volte até a entrada e ascenda as tochas do seu lado direito e esquerdo. Feito isso a fase estará terminada.

Fase 4 - Bank of Zurich

86 - Fale com o guarda e ele deixará você entrar no banco.

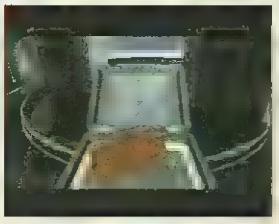
87 - Siga pelos corredores até chegar a "Private Viewning Rooms". Passe pelo guarda e vá até o portão, aproxime-se do terminal e use a "Laser Etched Key" para abri-lo.

88 - Entre na sala à frente onde você encontrará outro terminal, repita o procedimento anterior.



89 - Agora você terá de usar uma senha para pegar a maleta, a senha é: 1021.

90 - Após conseguir o criptex, vá até a mesinha do lado, abra a gaveta e pegue um clip de papel.



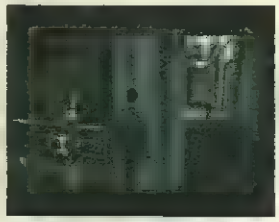
91 - Retorne até a maleta e examine-a até aparecer a palavra "hole" e então use o clip para deter mais uma pista.

92 - Acesse o inventário e resolva o criptex como mostra a foto, a solução é: GRAIL.

93 - Após conversar com Vernet, siga até os elevadores e use o cartão de segurança para entrar.

94 - Quando o elevador parar, suba pela saída de emergência como mostra a foto.

95 - Use a válvula vermelha para sair do elevador.



96 - Fique esperto com os guardas do corredor.

97 - Siga pelos corredores do banco e procure pelo "Bank Offices".

98 - Agora você está nos escritórios do banco, ande com cuidado, pois há vários guardas. Pegue objetos do escritório e jogue para distrair os guardas e passar com mais facilidade.

99 - Ande pelo escritório e procure pela sala do Administrador.

100 - Vá até a mesa e acesse o computador. Use o cartão e ponha a senha: 867530. Saia.

101 - Ande pelo escritório e procure uma sala com uma grande pintura na parede. Examine-a com a UV Light. Após descobrir o cofre, use a senha: 728559. Pegue a chave.

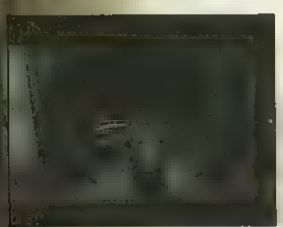
102 - Saia e siga pela direita até chegar na sala cheia de gavetas. Vá até o fundo da sala onde há uma gaveta trancada, use a chave que estava no cofre para abri-la.

103 - Volte para a sala do administrador e use o cartão novamente no computador com a senha: 260924. Agora seu cartão foi para nível 2.

The Da Vinci Code

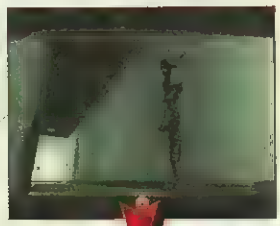
104 - Procure a porta onde seja necessário usar o cartão nível 2 para sair. Desça as escadas e procure a porta do Atrium.

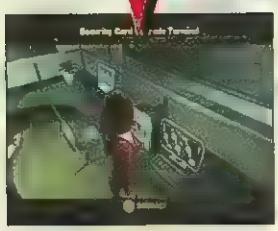
105 - Entre e siga pela esquerda até o local mostrado na foto, cuidado com o guarda.



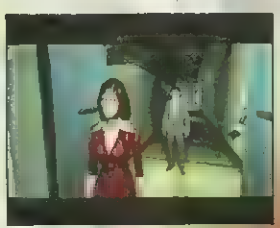
106 - Siga e entre á direita, lá você encontrará dois guardas, desmaie-os e os tranque no cofre.

107 - Dentro de uma das "salle privée" haverá um segredo (IRON COIN), pegue-o.





108 - 109 - Examine os dutos de ventilação até encontrar um que você possa subir, faça Sophie subir nele. Após descer procure a sala para subir o nível do seu cartão para 3. Cuidado com os guardas.



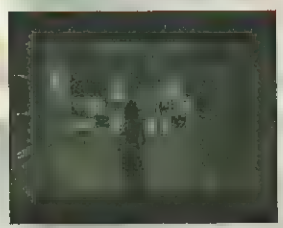
110 - Saia e vire à esquerda, entre na porta. Use o cartão nível 3 para juntar-se novamente à Robert.

111 - Retorne ao Atrium e ande silenciosamente para não chamar a atenção dos guardas e vá pela direita em direção à porta "Loading Docks".

112 - Use o cartão nível 3 para abrir o portão. Passe e ande com cuidado, pois haverá mais guardas. Pegue o pedaço de metal no chão para facilitar na luta com os guardas.

113 - Passando pelos guardas, entre na porta com uma seta amarela no chão. Siga até o final do corredor e use a chave para passar de fase.

Fase 5 - Chateau Vilette



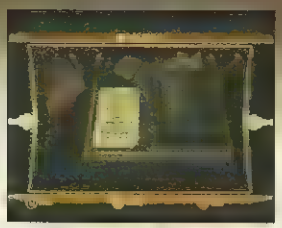
114 - Logo no começo siga em frente até a sala dos escudos.

115 - Pegue o escudo do coração (PERCIVAL'S SHIELD) e coloque na armadura à sua esquerda.

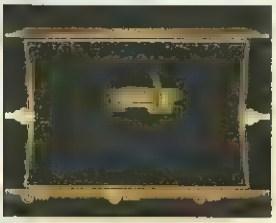
116 - Em seguida pegue o escudo com uma cruz vermelha (GALLAHAD´S SHIELD) e ponha na outra armadura para destrancar as portas.

117 - Siga pela porta à frente, pegue o "real dragon cálice", leve-o até a sala próxima da armadura de Percival e ponha-o no altar próximo a grande estante de livros.

118 - Ao encontrar o quebra cabeça da parede, monte-o conforme a foto.



119 - Após resolvê-lo, siga para sua esquerda e entre na sala cheia de livros. Vire a direita e pegue a "music sheet" sobre uma mesinha e do lado.

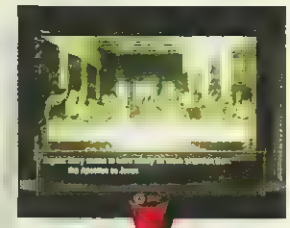


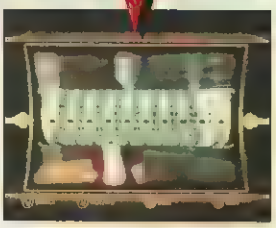
120 - No fundo da sala, pegue outro segredo (DA VINCI´S WARCART).

121 - No computador da parede, próximo à uma estante pequena, digite "hear" e entre na porta.

122 - Siga pelo lado direito, entre na porta e pegue outro segredo (VENUS SPHERE), debaixo da cômoda. Logo após, siga para o piano.

123 - Use a "music sheet" e faça a seqüência no piano. Em seguida, volte para a sala dos cálices.





124 - 125 - Robert e Teabing estão próximos do quadro da Santa Ceia, junte-se à eles e examine todos os detalhes dele para ganhar outro criptex. A solução do criptex é: MAGDALENE.

126 - Vire a direita e siga pela esquerda para encontrar mais um segredo (COOPER COIN).

127 - Retorne, suba as escadas e saia pela porta.

128 - Vá de novo à sala do piano e procure pelo globo terrestre. Depois vá para a sala onde você colocou o "Red Dragon Cálice" e procure o pedaço da besta.

129 - Volte para a sala onde você adquiriu a "music sheep" e procure pelo último pedaço da besta.

Fase 6 - Biggin Hill Air Field

130 - Logo de cara vire a direita e empurre o carrinho para puxar a alavanca da parede.

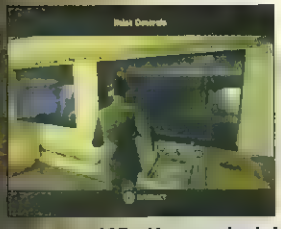
131 - Logo após puxe a alavanca para liberar o vagão. Prossiga por trás dele e entre na porta.

132 - Vire a esquerda e examine a "Tool Box" para pegar um alicate..

The Da Vinci Code

133 - Vá até os fundos, no canto onde estão as rodas de avião para encontrar mais um segredo (DA VINCI'S BRIDGE).

134 - Depois vá até o portão de ferro com um grande cadeado e use o alicate para abri-lo, vire a esquerda e escale a grade.



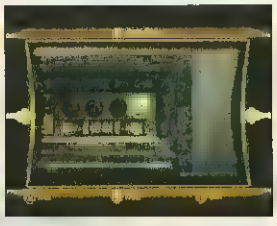
135 - Use o painel de controles, para morrer o contêiner vermelho. Fique atento com os seguranças que aparecerão.

136 - Entre pela porta liberada e examine a caixa verde na estante e pegue o item "Flare".

137 - Abra o alçapão e desça.

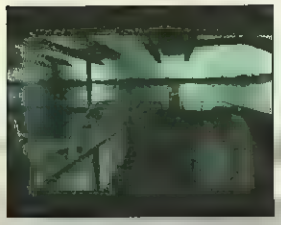
138 - 139 - Siga em frente e desça as rampas, quando elas terminarem vire a direita e siga reto até outro alçapão, desça-o.

140 - Vire a esquerda e siga pelo túnel até encontrar uma grande porta de ferro trancada com um cadeado, use o alicate para quebrá-lo e siga em frente.

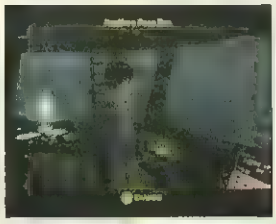


141 - No final do corredor você encontrará uma caixa de fusíveis na parede. Você deve pegar todos.

142 - Siga pela esquerda e, então, vire a direita para conseguir mais fusíveis.



143 - Após, siga em frente até uma escada do outro lado. Depois de subir, siga o elevador à sua frente para acessar a "Control Tower".



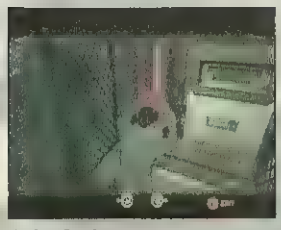
144 - Ao chegar, pegue todos os fusíveis e retorne à sala das turbinas. Cuidado com os guardas. Dica: ande abaixado e você não será percebido.

145 - Vá até o local da foto, desça as escadas e siga em frente, até chegar na grande caixa de fusíveis. Em seguida pegue todos os fusíveis.

146 - Use a foto para colocar os fusíveis da maneira correta. Isso fará as turbinas funcionarem. Volte, suba as escadas e siga a direita. Saia e retorne ao túnel, livre-se dos guardas.

147 - Vá até um grande portão de ferro que está trancado, puxe a alavanca na parede para abrir este portão.

148 - Siga o túnel pela esquerda até encontrar as escadas. Ao subir, siga em frente e suba mais escadas até a "Control Tower".



149 - Ande por entre os contêineres, derrube os dois guardas e procure pelo tanque de combustível. Use o alicate para abrir a grade e gire a válvula vermelha para derramar combustível.

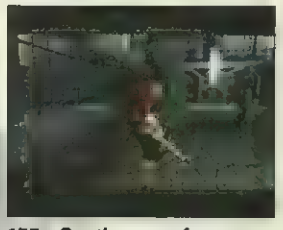
150 - Suba pela escada ao lado da porta e ao chegar ao topo do prédio derrube o guarda e vá à beirada para passa de fase.

Fase 7 - Temple Church

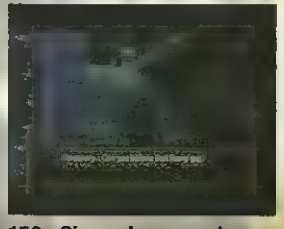
151 - Logo no começo converse com Teabing e resolva o novo criptex. A solução é: OUTDOORS THE GRACEFUL WATER YOU WILL SEE THROUGH DEDICATION YOU MUST FIND THE KEY.

152 - 153 - Oriente-se pela foto e siga até a "Bulletin Board". Abra e olha no canto inferior e pegue a "Golden Key".

154 - Vá até o local desta foto e use a "Golden Key" para passar.

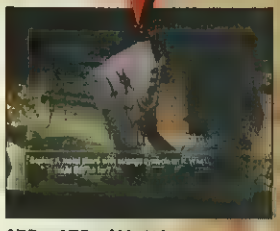


155 - Continue em frente e derrube o segurança. Dica: use a pá para facilitar e esconda o corpo dele.

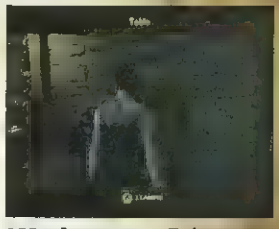


156 - Siga pela esquerda, por um lugar cheio de caixas, até chegar no local da foto, siga abaixada para não ser percebida pelos seguranças. Dica: derrube-os quando estiverem distraídos, com um golpe só.

157 - Vire a direita e siga em frente até um carrinho de mão com uma pequena árvore dentro. Examine-o e pegue uma tesoura de jardinagem "SHEARS".



158 - 159 - Vá até a fonte e use a tesoura de jardinagem para cortar uma rosa. Ao fazê-lo você descobrirá um painel, use o anel para abri-lo e pegar o "ROUGH METAL SHARD".



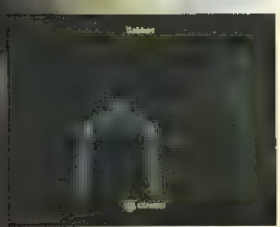
160 - Agora, com Robert, examine todo o local onde você esta trancado e procure pelos seguintes itens: "SMALL GEAR" sobre a cadeira; "CARD BOARD" sobre a mesa atrás de uma caixa; "METAL ROD" embaixo de uma pequena caixa no local indicado por "PALLETTE".

The Da Vinci Code

161 - Após conseguir os itens, faça o seguinte: ponha o "CARD BOARD" por debaixo da porta e use o "METAL ROD" no buraco da fechadura. Assim você conseguirá a chave que destranca a porta da sala.

162 - Saia e entre na porta em frente para conseguir outro segredo "DA VINCI'S PADLEBOAT".

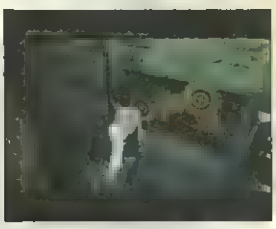
163 - Siga pela direita e elimine o sujeito que estará assistindo TV e saia pela porta à direita.



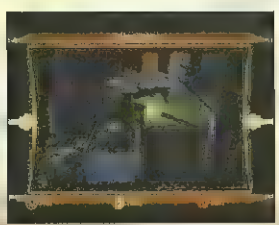
164 - Siga até o fundo da igreja onde há uma prateleira vermelha e pegue outra engrenagem "SMALL GEAR". Cuidado com os seguranças da igreja.

165 - Vá para o lado oposto da igreja e pegue outra engrenagem (SMALL GEAR) no local da foto.

166 - Dê meia volta e vire a direta para acessa outra parte da igreja. Vire para a esquerda e pegue a "LARGE GEAR" em cima do móvel vermelho.



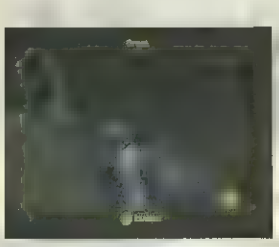
167 - Volte à sala da TV e procure a caixa de engrenagens na parede. Retire as engrenagens e recoloque como mostra a foto. Em seguida puxe a alavanca ao lado.



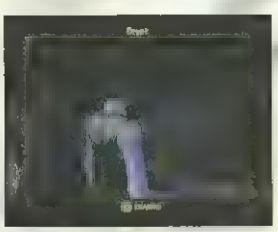
168 - Agora, com Sophie, retorne ao local cheio de caixas. Derrube os dois guardas. Vá para a esquerda, num canto escuro e, sobre algumas caixas, pegue outro segredo "MOON SPHERE".

169 - Retorne ao local onde estavam os guardas e desça no alçapão para se juntar a Robert.

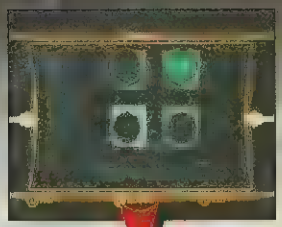
170 - Vire à esquerda e você verá uma grande porta fechada com uma barra de metal. Retire-a e passe.



171 - Siga pelos corredores, eliminando os guardas silenciosamente se possível. Observe cuidadosamente, pois nelas, você encontrará alguns itens "TEMPLAR SEAL".



172 - Continue seguindo e observando cuidadosamente pelos corredores, e em outra cripta, atrás de uma caixa, você irá encontrar outro "TEMPLAR SEAL".



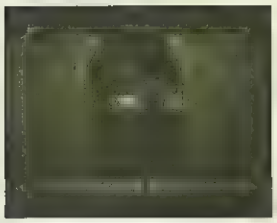
173 - 174 - Vá em frente e vire a esquerda, derrube o guarda e acesse a "electrical box" e faça a seqüência: superior esquerda, inferior direita, superior direita e inferior esquerda. Agora use a alavanca do lado esquerdo para abrir a porta.

175 - Vá até a mesinha e pegue mais um "TEMPLAR SEAL".

176 - Volte pelos corredores e encontre uma alavanca na parede que abrirá o portão e dará acesso ao local da foto.

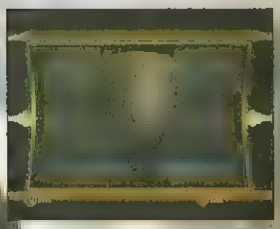
177 - Coloque os "TEMPLAR

SEAL" nos buracos. Repare nos numerais romanos nas paredes laterais. Mova os "TEMPLAR SEAL" de acordo com a posição de cada número.

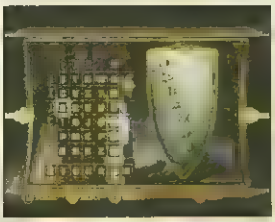


178 - Volte para a igreja e abra a porta trancada com um pedaço de ferro para sair da igreja.

179 - Vá até o grande poste na parte central e pegue o "SHARP METAL SHARD".



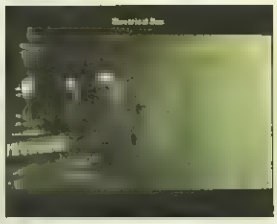
180 - Volte para a igreja e vá até a sala com alguns túmulos no chão e um escudo faltando dois pedaços. Coloque os pedaços nele.



181 - Vá até o túmulo de W. Marshall, examine-o e escreva o nome "Richard".

182 - Você ganhará mais um criptex. A solução é: Richard.

183 - Agora você terá que escapar de Silas. Estoure a porta à sua frente e corra para a "electrical box" na parede. Use a mesma seqüência feita antes e puxe a alavanca para abrir o portão.



184 - Repita o processo anterior até a próxima "electrical box" e use a seqüência: superior esquerdo, inferior direito, inferior esquerdo e superior direito. Agora puxe a alavanca.

185 - Alguns portões estarão abertos pela metade. Faça Robert levantá-los, mas seja rápido para Silas não acertá-lo.

186 - Corra até a próximo "electrical box" e use a seqüência: superior direito, inferior esquerdo, inferior direito, superior esquerdo. Passe pelo portão rapidamente. Após a animação você passará de fase.

The Da Vinci Code

Fase 8 – Westminster Abley

187 - Siga reto e vá até o armário azul no fundo à esquerda. No bolso da jaqueta, pegue a escova "BRUSH".

188 - Volte e siga pela esquerda e entre em "NEWTON'S TOMB".

189 - Quando o segurança estiver sobre uma poça de água, empurre o refletor amarelo "CART" para que seja eletrocutado.

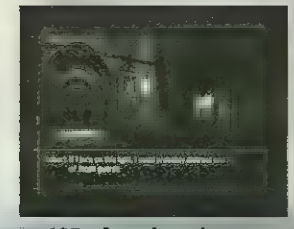
190 - Siga em frente e examine as esculturas da parede para pegar outro segredo "SUN SPHERE".

191 - Vá para a "NEWTOM'S TOMB" e examine sua parte inferior. Ponha o anel no local com o nome "hole", pegue o "SUN ORB" e os poemas e saia.

192 - Vasculhe cuidadosamente os cantos e detalhes da igreja para encontrar mais segredos "GOLD COIN", como neste local.

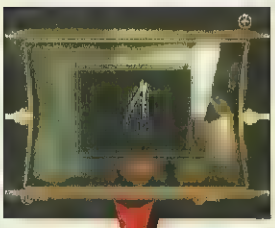
193 - Saia e vire à esquerda e entre na porta "The Cloister".

194 - Ande pela esquerda. Derrube quem aparecer e vá para a "Art Restoration Hall".



195 - Acenda as luzes na lateral para chamar a atenção dos guardas e acabe com eles.

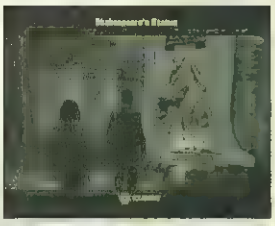
196 - Vá até o final do corredor e entre na porta a esquerda. Entre e ligue as luzes na "fuse box". Entre na porta ao lado.



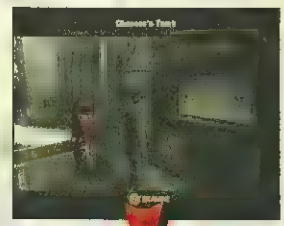
197 - 198 - Vasculhe atrás da porta e você encontrará um alicate dentro de uma das caixas e do lado das caixas cobertas com um pano azul você encontrará o "DA VINCI'S CODEX ARUNDEL".

199 - Volte pelo corredor e você irá encontrar esta porta trancada. Use o alicate para abri-la.

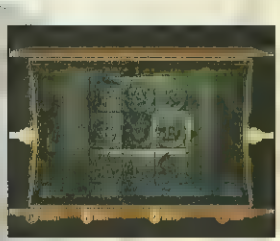
200 - Mexa nas caixas atrás da porta para acender o interruptor. Vasculhe debaixo da mesa e dentro de ma caixa pegue o "MARBLE CLEANE" e volte ao "Art Restoration Hall".



201 - Examine a "SHAKESPEAR'S STATUE". Após isso, combine a escova com o "MARBLE CLEANER" e use no local onde Shakespear aponta com o dedo para encontrar uma pista de mais um enigma.

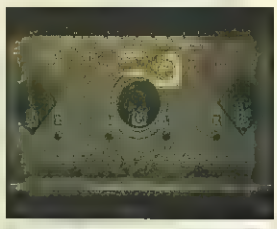


202 - 203 - Volte até o salão principal da catedral e procure pela "Chaucer's Tomb". Examine-a e coloque a "SUN ORB" no centro das letras, como mostra a foto.



204 - Você terá que formar uma palavra para solucionar este enigma. Faça como esta na foto. Após isso, surgirá um anel "LARGE RING". Pegue-o e volte à sala de restauração "Art Restauration Hall".

205 - 206 - Na estátua de Shakespear, coloque o anel em seu dedo e você descobrirá uma manivela "HAND CRANK". Pegue-o e retorne ao salão principal.

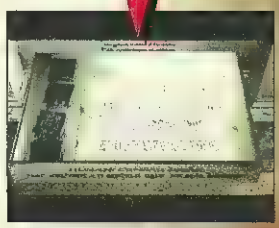


207 - Vá até a "King Henry III Tomb" e use a manivela "HAND CRANK" para resolver outro enigma. Girando a manivela, faça o nome "Temples" e pegue o "KING SYMBOL".

208 - Próximo a você está um andaime. Destrave as rodas e empurre-o para acessar a porta da "St. John's Chapel". Use o alicate para destrancar a porta.

209 - Examine o "Baron Hunsdon's Tomb" e você verá que falta um artefato. Coloque a peça que você acabou de adquirir para completar a seqüência de figuras.

210 - Você terá de fazer essa seqüência: Queen, Baron, Knight, Soldier. Assim, você conseguirá o "UNUSUAL CYLINDER". Pegue-o e volte para a "Newton's Tomb".



211 - 212 - Combine o "UNUSUAL CYLINDER" com o "SUN ORB", e insira no buraco onde você pegou o "SUN ORB". Você encontrará a metade de um papel. Use a parte que está no seu inventário para completá-la.

213 - Agora você terá que montar o quebra-cabeça. Use a foto para fazê-lo. Dica: as laterais do quebra-cabeça são diferentes das peças centrais. Então, para facilitar, comece pelos cantos e laterais.

The Da Vinci Code

214 - Terminado o enigma, Remy irá levá-los até Teabing. Sophie terá de distraí-lo com algumas perguntas, enquanto Robert tentará resolver o criptex. Você terá até quatro chances de distrair Teabing. Pergunta 1: I Thought you told us that only worthy can find the grail?

215 - Pergunta 2: You are the one responsible for my grandfather´s murder?

216 - Pergunta 3: You are no better than the church?

217 - Pergunta 4: And now you have taken over where the church has left off?

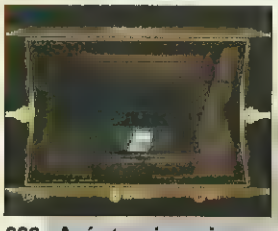
218 - Você deverá resolver o criptex já na primeira pergunta, mas se você não for rápido o suficiente terá mais três chances de resolvê-lo. A solução do criptex é: PAYENS.

219 - Logo no início dê meia volta e siga até a entrada da capela para pegar a "STONE LID" no local com o nome "Bapstimal".

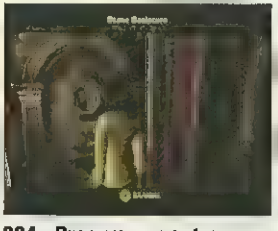
220 - Vire e vá até o baú encostado na parede. Examine o chão. Você encontrará marcas que indicam que o baú foi arrastado. Após isso arraste o baú e pegue o item "DAISY DISC".

221 - Saia e vire a esquerda. Vá até o altar. Examine-o e pegue a caixa de fósforos "MATCH BOX".

222 - Após isso, vire e siga junto a parede da sua esquerda até chegar em uma cortina, próxima a um candelabro. Puxe a cordinha para abrir a cortina, use os fósforos para acender a vela e ler a mensagem.

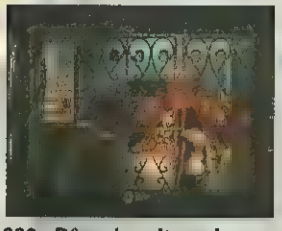


223 - Após terminar, siga reto, em frente, até chegar em três escrivaninhas. Examine a ultima até encontrar um caderninho "CEILING JOURNAL" e cheque o que estará escrito.

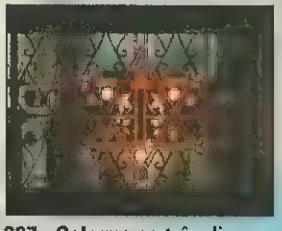


224 - Procure por outra cortina igual aquela que estava próxima do candelabro e abra esta cortina também. Ao terminar, use a "STONE LID" e gire-a para conseguir a "LILY DISC".

225 - Em seguida, vire para a direita e siga reto, até encontrar duas esculturas de anjos no alto da parede, um escrito "HOPE" e outro "TRUTH". Examine este último, pos sobre ele você encontrará o "ROSE DISC".

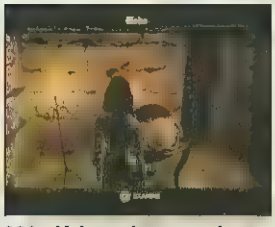


226 - Dê meia volta e siga reto, até um grande portão com uma estrela.



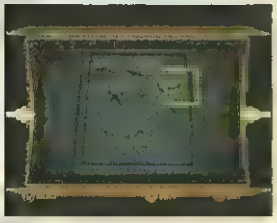
227 - Coloque os três discos que você encontrou na estrela. Faça o seguinte: ponha o "ROSE DISC" no espaço com o nome "love"; a "DAISY DISC" no espaço "innocence" e o "LILY DISC" no espaço com o nome "purity" e então entre no portão.

228 - Após descer as escadas vire a esquerda e examine o monumento "Bleeding Angel" para pegar um pequeno objeto "ODDLY SHAPED STONE".



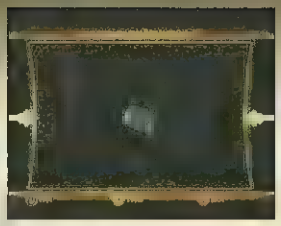
229 - Volte até as escadas e siga direto até o fim da sala, onde você encontrará um globo "GLOBE" no canto. Examine-o e ponha a peça "ODDLY SHAPED STONE" que falta. Assim, você conseguira o "STAR DISC".

230 - Volte para o "Bleeding Angel" e siga pelo corredor a direita, ao chegar na sala cheia de caixas, procure por uma estrela marcada no chão. Então use a "STAR DISC" para descobrir mais um quebra-cabeça.

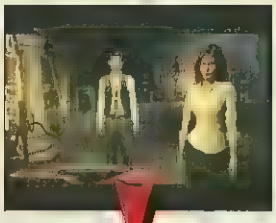


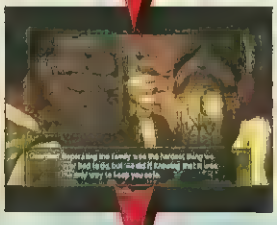
231 - Faça como esta na foto para resolver o quebra-cabeça.

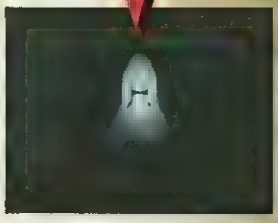
232 - Após resolver o quebra-cabeça, um alçapão se abrirá. Empurre as caixas que estão sobre ele para poder entrar.



233 - Na "Secret Library" examine todos os detalhes: paredes, livros, estantes e tudo o que você encontrar. Examine os entulhos em um dos cantos para encontrar um segredo "DA VINCI'S CODEX ATLANTICUS".







234 - 235 - 236 - 237 - 238 - No fundo da sala há um livro iluminado por velas. Examine-o completamente. Após, aparecerá a guardiã e vocês começarão a conversar. Acompanhe a conversa para passar de fase. Após isto, é só acompanhar o filme de encerramento do jogo. Parabéns, você terminou de desvendar o Código Da Vinci!!!

Winning Eleven

O jogo que ganhou a preferência dos fãs do futebol

A Winning Eleven é um jogo de futebol feito pela Konami Tokyo, sendo a versão original japonesa do Pro Evolution Soccer. A cada ano uma nova versão do jogo é lançada primeiramente como Winning Eleven no Japão, e após alguns meses uma versão levemente modificada é lançada mundialmente, em duas edições: Pro Evolution Soccer para a Europa e Winning Eleven International para o resto do mundo. Além de versões específicas para alguns países, com ligas e times locais, ao invés dos Europeus. A popularidade do jogo cresce a cada ano, o que o tornou um dos mais populares jogos de de futebol no mundo, criando uma grande rivalidade com a série FIFA Soccer, da EA Sports, e colocando no esquecimento jogos que, por um motivo ou outro, não tiveram o mesmo impacto na preferência dos jogadores. A série de jogos é produzida sob o comando de Shingo "Seabass" Takatsuka na empresa KCEJ. O modo principal é o Master League Mode, onde o jogador seleciona um time (com jogadores "genéricos"), e segue pela liga até conseguir "pontos" para adquirir jogadores reais e, ao final, conseguir um time com habilidades melhores do que o time inicial. A partir do Winning Eleven 8 (que tem na capa o ex-jogador brasileiro Zico, na época treinador da seleção do Japão), as habilidades dos jogadores aumentam ou diminuem de acordo com treinamento e idade, valorizando o planejamento na aquisição de jogadores. A partir do lançamento no Japão de Winning Eleven 8:LE, o modo multiplayer online tornou-se uma opção para que jogadores pu dessem competir em partidas pela internet; porém, este modo foi criado para ser utilizado no Japão, ou seja, todas as alterações eram feitas no idioma japonês. Ao contrário do que muitos pensam, a série Winning Eleven não é continuação da série de jogos International Superstar Soccer (ISS), que estreou no Super Nintendo (SNES), e atualmente recebeu uma versão para o Playstation 2: ISS 3. A série foi criada por uma divisão diferente da Konami, não a KCET. Com o passar dos anos, os produtores do jogo tentam conseguir as licenças para uso dos times internacionais e clubes, aumentando o realismo com o uso de times reais, jogadores, uniformes, etc. Winning Eleven 10 é a versão mais recente do jogo, lançada no Japão em 27 de Abril de 2006, com várias licenças, como por exemplo: Serie A da Itália, La Liga da Espanha, J. League do Japão, seleções da Inglaterra, Argentina, Suécia, Japão, entre outras.

Jogos:

PLAYSTATION, PSONE:
Winning Eleven
Winning Eleven J-League
Winning Eleven J-League 97 (ou Goal Storm 97)
Winning Eleven 3
Winning Eleven 3 – World Cup '98 Edition (ou ISS 98)
Winning Eleven J-League 98/99
Winning Eleven 3 Final
Winning Eleven 4
Winning Eleven J-League 2000
Winning Eleven 2000 U-23
Winning Eleven J-League 2000 2nd
Winning Eleven J-League 2001
Winning Eleven 2002

PLAYSTATION 2:
Winning Eleven 5
Winning Eleven 5 J-League
Winning Eleven 5 Final Evolution
Winning Eleven 6
Winning Eleven 6 J-League
Winning Eleven 6 Final Evolution
Winning Eleven 6 International
Winning Eleven 7
Winning Eleven 7 International
Winning Eleven 8
Winning Eleven 8 J-League
Winning Eleven 8 K-League
Winning Eleven 8 International
Winning Eleven 8 Tactics European Club
Winning Eleven 8 Tactics J-League
Winning Eleven 8 LiveWare Evolution
Winning Eleven 9
Winning Eleven 9 LiveWare Evolution (somente na Coréia)
Winning Eleven 9 International
Winning Eleven 10
Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007

GAMECUBE:
Winning Eleven 6 Final Evolution

XBOX:
Winning Eleven 8 International
Winning Eleven 9 International

XBOX 360:
Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007

PC:
Winning Eleven 7 International
Winning Eleven 8 International
Winning Eleven 9 International
Winning Eleven 9 LiveWare Evolution (somente na Coréia)

ARCADE:
Winning Eleven Arcade Game Style
Winning Eleven Arcade Game Style 2003
Winning Eleven 2006 Arcade Championship

GAME BOY ADVANCE:
Winning Eleven J-League 2002
Winning Eleven Advance

NINTENDO DS:
Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007

PSP:
Winning Eleven 9 International
Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution

EDITORA OPTION
SUPER GAMEPOWER

ANO 11 - Nº 132

REDAÇÃO

Editora
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br

Arte
Editora Option Studio

Assistente Editorial
Akira Suzuki

Secretária de Redação
Paula Antônia

Colaboradores
Yuri Bumussi, Douglas Barbosa e Pelica.

Editora Option Ltda.

TODOS OS ARTIGOS E ANÚNCIOS AQUI PUBLICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE SEUS AUTORES. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. PROIBIDA A CÓPIA OU REPRODUÇÃO (PARCIAL OU INTEGRAL) DAS MATÉRIAS, TRANSCRIÇÕES E FOTOS AQUI PUBLICADAS.

P O O L
e d i t o r a

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão: Gráfica São Francisco

Distribuição: Dinap
Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.4949

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X
Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

SUPER GAMEPOWER

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080

EDIÇÃO 131

X-Man : The Official Game **(XBOX, PS2, PC, GC, XBox 360, GBA e DS);** Urban Chaos: Riot Response **(PS2 e XBOX);** Rogue Trooper **(PS2, XBox e PC);** Fifa Street 2 **(Xbox , PS2, PC e GC). Pré-Estréia:** The Da Vinci Code **(PS2, Xbox, PC e GC);** Hitman: Boold Money **(PS2, Xbox, PC e XBox 360);** The Legend of Zelda: Twilight Princess **(Wii e GC).**

EDIÇÃO 130

Black, America's Army: Rise of a Soldier e State of Emergency 2 **(XBOX e PS2);** Fight Night Round 3 **(PS2, XBOX, PSP e Xbox 360);** Guitar Hero **(PS2);** Perfect Dark Zero, Project Gotham Racing 3 e Kameo: Elements of Power **(Xbox 360);** True Swing Golf **(Nintendo DS);** Drill Dozer **(GBA). Pré-Estréia:** God of War II: Divine Retribuition **(PS2).**

EDIÇÃO 129

Half-Life 2 **(XBOX);** Shadow the Hedghog: True Crime: New York City **(PS2, XBOX e GC);** 50 Cent: Bulletproof **(PS2 e Xbox);** Fire Emblem: Path of Radiance e Mario Party 7 **(GC). Pré-Estréia:** Medal of Honor: Airborne **(PS3 e XBox 360); .hack (PS2);** Cars e Evolution GT **(PS2, PC, GC e XBOX);** Star Trek: Tactical Assault **(PSP e DS)** e mais...

EDIÇÃO 128

Need for Speed: Most Wanted e The Chronicles of Narnia **(PS2, XBOX, GC e PC);** The Matrix: Path of Neo **(PS2, XBOX e PC);** Tony Hawk's American Wasteland, Call of Duty 2: Big Red One e 007 From Russia With Love **(PS2, Xbox e GC);** Soul Calibur III e Socom 3: US Navy Seals **(PS2);** Pokémon XD: Gale of Darkness **(GC)** Grand Theft Auto: Liberty City Stories **(PSP)** Gunstar Super Heroes, Driv3r **(GBA).**

EDIÇÃO 127

Ultimate Spider-Man **(PS2, XBOX, GC, PC e GBA);** Fifa Soccer 06, X-Men Legends II: Rise of Apocalypse **(PS2, XBOX, GC e PC) (GC);** Evil Dead Regeneration, Indigo Prophecy e The Suffering: Ties that Bind **(PS2, Xbox e PC);** Armored Core: Nine Breaker, Radiata Stories, We Love Katamari, Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi **(PS2);** Castlevania: Dawn of Sorrow **(DS)** Mario SuperStar Baseball

EDIÇÃO 126

Darkwathc, 187 Ride or Die, Outlaw Tennis **(PS2 e XBOX);** Harvest Moon: Another Wonderful Life, Geist **(GC);** Nintendogs **(DS);** Dragon Ball GT: Transformation, Sigma Star Saga **(GBA). Especial Circuito Aberto:** Tokio Game Show 2005: Metal Gear Solid 4, Baten Kaitos 2, Onimusha: Dawn of Dreams, Resident Evil 4, Siren 2, Shadow of the Colossus, Xenosaga I & II.

DETONADOS

Edição 131 - Lara Croft: Tomb Raider Legend (PS2, PC, XBox e XBox 360) e Black (PS2 e XBox)

Edição 130 - 24: The Game (PS2) e Onimusha: Dawn of Dreams (PS2)

Edição 129 - Prince of Persia The Two Thrones (PS2, PC, XBox e GC) e Gun (PS2, GC, XBox, PC e XBox 360)

Edição 128 - Resident Evil 4 (PS2 e GC); Shadow of the Colossus (PS2) e The Warriors (PS2 e XBox)

Edição 127 - Mortal Kombat: Shaolin Monks; Burnout Revenge (PS2 e XBox) e Genji: Dawn of the Samurai (PS2)

Edição 126 - Sengoku Basara, Inuyasha: Feudal Combat e The Incredible Hulk: Ultimate Destruction (PS2, XBox e GC)

Edição 125 - Wining Eleven 9 (PS2), Quarteto Fantástico (PS2, XBox, GC e PC) e Final Fantasy IX (PSX)

Edição 124 - Destroy All Humans! (PS2 e Xbox), Conker: Live & Reloaded (XBox) e Killer 7 (PS2 e GC)

Edição 123 - Medal Of Honor: European Assault (PS2, GC, Xbox e PC) e Haunting Ground (PS2)

Edição 122 - Splinter Cell: Chaos of Theory (PS2, XBOX, GC e PC))

Edição 121 - God of War (PS2); Tekken 5 (PS2); Devil May Cry 3 (PS2); StarFox: Assault (GC)

Edição 120 - Mercenarius (PS2, XBOX) e Resident Evil 4 (GC)

Edição 119 - Viewtiful Joe 2 (PS2, GC) e Metroid Prime 2: Echoes (GC)

Shopping SGP

Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

Novo tel.: 0xx11 6335-3080

PLANET GAMES
• Consoles e acessórios
• Assistência técnica
• Sedex para todo Brasil

Financiamos para todo o Brasil no cheque por telefone em até 16X ou 1 + 3 s/ juros. E no carnê em até 12X p/ SP*.

*SUJEITO A APROVAÇÃO DE CRÉDITO.

Fones: (11) 6987-2641
(11) 6949-5195

Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP
contato@planetshopping.com.br

ROCK LASER GAMES
COMPRA • VENDA • TROCA • FINANCIA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
SEDEX PARA TODO BRASIL
Nintendo 64 + 1 Controle R$ 99,00
GameCube Prata R$ 499,00
Controle PS2 Original R$ 65,00
PlayStation Slim R$ 599,00
PSP Consulte
Nintendo DS Consulte
Matrix - Destravamento R$199,00
Memory Card Original R$ 65,00
PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 03 VEZES
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332 (11) 6425.0482
Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

CRAZY GAMES & net
LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

SETGAMES
PS2 XBOX
R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

Só Games
XBox
PSII
Game Cube
PS One
Game Boy Advance
Nintendo DS
PSP
Tudo em video games
R. Amaro Bezerra Cavalcanti nº699 - Vila Matilde - SP - CEP: 03513-010
Tel: 6653-0993

KARATE
DE COMBATE SEIWAKAI
Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional
NOVO ENDEREÇO
Av. Pedro Bueno, 1254 - Aeroporto
Fone.: (011)5031-0874

OS LANÇAMENTOS DO ANO!!!

FOTO:PAULO PEPE

LIVRO DO TATTOO ZINHO

O PRIMEIRO PERSONAGEM TATUADOR DOS QUADRINHOS!

E GAME DO ROKO-LOKO

O PRIMEIRO GAME ROCK`N`ROLL DO BRASIL!!!

DO MARCIO BARALDI

À VENDA NO SITE WWW.ROCKBRIGADE.COM.BR

visite também o site:www.marciobaraldi.com.br

SUPER GAMEPOWER

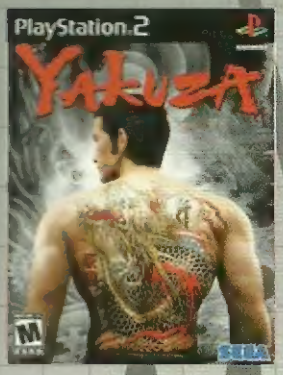
Para anunciar ligue

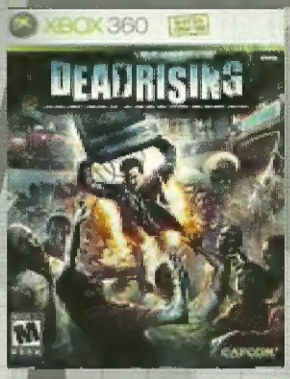
(0xx11) 6335-3080

CPG Games

APARELHOS, JOGOS E ACESSÓRIOS

SOMENTE PRODUTOS ORIGINAIS.





SEDEX

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

VISA ELECTRON | MasterCard | Diners Club International | AMERICAN EXPRESS

VIA PARQUE shopping

Av. Ayrton Senna 3000 - Q23 Tel.: (21) 2421-9099

Av. Geremário Dantas 1400 - LJ 109 Tel.: (21) 3415-8268

QUALITY SHOPPING Jacarepaguá